

PC ZED

**CD
melléklet**

**132 OLDAL
VÁLTOZATLAN ÁRON**

**48 oldalas
CHEAT-melléklet
POSZTER**

**Shadowman
Braveheart
Darkstone**

**System
Shock 2**





Íme, az új Ericsson MC218: az Ön hordozható irodája.
Próbálja ki ingyenes demónkat a <http://mobile.ericsson.com/MC218> címen!

Bárhol is járjon, ha az MC218-at magával viszi, az egész irodáját magával viszi. Az MC218 a mobil rendszerekre kifejlesztett EPOC operációs rendszeren alapuló készülék, ezért mindent tud, amire Önnek irodai munkája során szüksége van: Word, Sheet, Calendar és Data alkalmazások. Ezentúl az sem jelenthet problémát, hogy Ön bármikor elérhető legyen. Ha az MC218-at összekapcsolja egy Ericsson mobiltelefonnal, máris küldhet vagy fogadhat faxot és e-mailt. Sőt, hála a WWW.MMM-nek (Mobil Media Mode), az internetre is könnyebben rácsatlakozhat. De minek is részlerezünk tovább? Próbálja ki inkább ingyenes demónkat. Szeretettel várjuk a <http://mobile.ericsson.com/MC218> címen!

TERMÉKÜNK MEGVÁSÁROLHATÓ A WÉSTEL 900 MINTABOLTJAIBAN, VALAMINT AZ ALÁBBI ÜZLETEKBEN:

BUDAPESTEN: **PORTOCOM RT** 1115 BUDAPEST, BALLAGI MÓR U. 14. TEL.: 203-9289 • **PSION PALMCOMP KFT** 1123 BUDAPEST, CSÖRSZ U. 23-28. TEL.: 956-9197 • **YOUNG BTS KFT** 1147 BUDAPEST, TELES U. 2. TEL.: 469-5084 • **MEDIA MARKT** 1191 BUDAPEST, ÜLLŐI ÚT 201-231. TEL.: 347-1850 • **PAGING KFT** 1035 BUDAPEST, VIHAR U. 17. TEL.: 368-2095 • **MŰSZERTÉCHNIKA** 1075 BUDAPEST, KIRÁLY U. 1/D. TEL.: 322-1822 • **TEXASTEL KFT** DUNA PLAZA 1139 BUDAPEST, VÁCI ÚT 178. TEL.: 239-3811, MOBIL: (20) 9225-225 • **MOBIL-FORCE KFT** 1078 BUDAPEST, HERNÁD U. 43. TEL.: 951-0444 • **HO-KO-TA KFT** 1094 BUDAPEST, FERENC KRT 39. TEL.: 215-9715 • **MOBITEL 900 KFT** 1036 BUDAPEST, BECSI ÚT 38-44. (ÚJ UDVAR BEVÁSÁRLÓKÖZPONT) TEL.: 437-8265.

SZÉKESFÉHÉRVÁRON: **TEXASTEL KFT** ALBA PLAZA 8000 SZÉKESFÉHÉRVÁR, PALOTAI ÚT 1. TEL.: (22) 330-080, MOBIL: (20) 9223-223.

II. ÉVFOLYAM 8. SZÁM
1989. SZEPTEMBER
MEJELENIK HAVONTA



A kis hal esete a nagy hallal

FŐZSZERKESZTŐ
Hanula Zsolt
HÍRKEZESZTŐ,
CD MELLÉKLET SZERKESZTŐ
Tószegi Szabolcs
PR ASSZISZTENS
Borotai Zita
SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest,
Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
203-1351

E-MAIL
pced@zed.hu
HOMEPAGE
http://www.zed.hu
POSTACÍM
1518 Budapest, Pf. 27
KIDAJA
A CD PEGASUS KFT.

FELELŐS KIDAJÓ
A Kft. ügyvezetője
TÍRISZTI
A HÍRKER Rt.,
a Kidajó Lapterjesztő Kft.,
NH Rt. regionális
résztulajdonosaként,
valamint a számítási
technikai szakszolgálatok.

TÍRISZTESI GONDVOSZÁK
Sajtóműködési
Bt.
Tel.: 343-2346

ELŐZETÉS
TÍRISZTI A KIDAJÓ,
ELŐZETÉS DÍJ
CD MELLÉKLETTEL:
negyed évre: 2790 Ft,
fél évre: 4990 Ft,
egy évre: 8990 Ft.

TÍRISZTI A KIDAJÓ,
ELŐZETÉS DÍJ
CD MELLÉKLETTEL:
negyed évre: 2790 Ft,
fél évre: 4990 Ft,
egy évre: 8990 Ft.

ÁR LAP ELŐZETÉSTŐ BARMÉLY
POSTAFUTÁRBAK KIRÁRT
POSTALÁNYVONON,
A KIDAJÓ ÁLTAL KÜLDÖTT
VAGY A LAPBAN TALÁLHATÓ
"KISZÁMÍTÁSTECHNIKAI HÍRKER"
HÍRKERÁNYVONON,
VAGY BANKA ÁTUTALÁSSAL A
10209040-20116217-00000000
SZÁMÚ BANKKISZÁMÍTÁSÁRA.
KÖLTSÉGEK ELŐZETÉSTŐ A
HÍRKERÁNYVONON KIRÁRT
TEL.: (36-1) 204-1927,
FAX: (36-1) 204-1921,
E-MAIL:
HÍRKER@HÍRKERÁNYVONON.HU

Hirdetések felvétele
a szerkesztőségben
NYOMDÁI MUNKA
Szaboda Nyomda, Prága
FELELŐS Vezető
a cég igazgatója

A ZED MAGAZINBAN SZEREPŐ
VALLAMENNYI CÍKKEK SZERZŐI
JOG VÉDI. MÁRKASZÜKS KÉPÁNYVON
FORMÁBAN KIZÁRÓLAG A KIDAJÓ
ELŐZETÉS IRÁSBELI ENGEDÉLYVEL
TÖRTÉNNEK. SZERKESZTŐSÉGÜNK
A LAPBAN MEGJELENŐ HÍRKEZESZTŐ
A LITVINSZÖRÖZÉS MÉRTE
A LEHAGYÁSOK FOLYAMATÁVAL
KEZELI. TARTALMAIKÉRT AZONBAN
NEM VÁLLAL FELELŐSÉGET.

inden bizonnyal a számítástechnika, az informatika robbanásszerű fejlődése is kulcsszerepet játszik abban, hogy a világ üzleti élete az utóbbi években páratlanul felgyorsult ütemben változik. Átalakul. Cégek szünek meg, jönnek létre, egyesülnek, válnak szét éppen attól függően, hogy melyik konstrukció biztosítja

a tőke leghatékonyabb működését. Másfél-két évtizede a világon senki nem tudta, ki az a Bill Gates. Ma a Microsoft feje a világ leghazdagabb embere, saját és cégének piaci befolyása pedig nagyjából akkora, mint az amerikai autógyártó óriások. A Fordé, a General Motorsé és a Chrysleré – akár együttvéve is! Linus Torvalds egyszerű egyetemistaként alkotta meg néhány év ingenes operációs rendszerét – ma a legnagyobb Linus-disztribúció, a Red Hat részvényei 4,8 milliárd (!) dollár (kb. 1250 milliárd Ft) vagyont testesítenek meg.

A játékszakkára fokozatosan érvényes a pénz rettenetes sebességű forgása: amikor az első játékiadó cégek tíz-tizenöt éve megalakultak, senki nem vette őket komolyan – ma a legnagyobbak elérik az évi több milliárd forint forgalmat, a játékkészítők krémjéhez tartozó csapatok pedig (akárcsak a profi focisták) százmillió fontos (kb. 40 milliárd Ft) áron cserélnek gazdát. A játékipiac ezen óriásai általában a semmiből nőttek ki magukat az elmúlt évek alatt...

A más szakmákban korábban mamutokká vált óriások is megéreztek a játékvilágban a pénz szagát, és egyre-másra szállnak be a körhintába: másfél-két éve mást se hallani, mint hogy ki vásárolt fel kit, melyik nagy hal ette meg az éppen aktuális kis halat. Ki ne emlékezne a Virgin Interactive fénykorára? A Red Alert idején, két évvel ezelőtt, a LucasArts-szal, a Westwooddal az oldalán a siker csúcsán tündökölt. Mára ledőlzött a Virginnek. A LucasArts játékaiknak forgalmazója az Activision lett, és ezzel a több milliárd forint bevételel könnyelő, legnagyobb cégek közé lépett elő. Tovább erősödött a Westwoodot megszerző Electronic Arts vezető pozíciója is. A Virgin maradéka pedig a szebb napokat is látott Interplay házasságától várja újbóli feltámadását.

Igen tanulságos a Panzer General-sorozatról ismert SSI esete: eleinte saját maguk adták ki a játékaikat, majd megvette őket a Mindscape,ők egyesültek a Red Orbital, és mindkettőjüket az oktató-tudományos és ismeretterjesztő szoftverek piacán babérokra gyűjtött The Learning Company kezeelte be. Így a legnagyobb szoftverfejlesztő cégek egyikévé válna őket most a hagyományos játékipiacon a Barbie-val No 1-é vált Mattel vásárolta fel.

Ebben a szakmában is kialakulóban van a máshol már tradicionálisnak tűnő szereposztás. Újszerű megoldások, szuper ötletek és mozgékony kis cégek, akik friss szellemi tőkéjüket bocsátják áruba, dobják piacra. Ezek állnak az egyik oldalon, a tőke, a gazdasági hatalom a másikon. Hihetetlen üzleti sikerek születnek a tőke és a flexibilis ötletek házasságából, milliárdokban mérhető pénzügyi eredményekkel.

A négy-öt éve még rengeteg kicsi cégből álló játékszftver-birodalom mára ott tart, hogy 6-7 óráscég uralja a színt, és a piac centralizálódása tovább folytatódik, egyre nagyobb tételekben: a Havas nevű pénzügyi befektető csoport 800 millió dollárt (kb. 200 milliárd Ft) adott a Sierráért és a Blizzardért, a Hasbro, a hagyományos játékipiac egyik főszereplője a legpatinásabb kiadók egyikét, a MicroProse-t vette meg szóróútl-bőrsztől, és most éppen egy másik óriás, a QT Interactive felé kacsingat... Kell-e kommentálni mindezek után a LEQO Interactive létét, működését és sikereit...?

A hagyományokkal ellentétben azonban itt a kis hal is jól jár, ha megezi őt a nagy, hiszen a szellemi tőkeben gazdag csapatok előtt beláthatatlan lehetőségeket nyit meg a szinte korlátlan mennyiségű pénz. Hangsúlyozzuk-e külön, hogy mindez a fogyasztóért, a vásárlóért, a fizetőképes kereslet megtestesítő üveő kegyeire, igényeinek felkeltéséért, és olykor a mesterségesen az ezekig korbácsolt igények kielégítéséért folyik?

Mi a helyzet Magyarországon? A piac méretei óriási léptű fejlődésnek indultak, köszönhetően többek között a nagy áruházláncok, hipermarketek kinalatának. Az előttünk járók tapasztalatából nem nehéz tippelni: a piac újrakezlesztésére ilyen növekedés mellett nem sokáig kell várnunk. Előbb-utóbb hozzánk is elér a változás szele. Nem kell hozzá nagy jósehettség, ha azt mondjuk, valószínűleg már az első próbálkozás is óriási meglepetés és igazi bombasiker lesz, hiszen a hagyományosan kiemelkedő magyar intelligencia és a nagytőke házassága nálunk már bizonyított: az egész magyar gazdaságot megújította alig egy évtized alatt! De ne menjünk ilyen messzire – hiszen ebben a szakmában is tanú lehetünk egészen egyedülálló dolgok születésének...

Hanula Zsolt
Hanula Zsolt
főzserkesztő



FÓKUSZBAN

26 A STAR WARS-JÁTEKOK
TÖRTÉNELME

Melyik Csillagok háborúja-rajongó nem álmodik arról, hogy egy X-szármáy űruadást vezet? Ki ne vágya arra, hogy az Erő hatalmának letéteményese legyen, és fénykarddal a kezében hívja ki párbajra Darth Vadert? Ki ne szállna be szívesen az Ézeréves Sólóym pilótafülkéjébe? A négy Star Wars-epizód által híressé és népszerűvé tett sci-fi univerzum, és a rá épülő iparág lehetőséget nyújt arra, hogy ne csak nézői, hanem cselekvő részesei legyünk egy messzi-messzi galaxis történelmének...



HÍREK, ÚJDONSÁGOK

6

Az első képek és információk a közeli és távoli jövőben megjelenő játékokról.

ÜZLETI HÍREK

17

Pillantás a kulisszák mögé – mi a helyzet a játékipar üzleti oldalán?

BLACK & WHITE NAPLÓ

24

Betekintés a Lionhead fejlesztői bázisára, információk Peter Molyneux új játékáról – első kézből!

ELŐZETESÉK

18

FREESPACE 2

A tavalyi év legjobb űrszimulátora visszatér, hogy új konkurenciát támasszon az X-Wing-sorozatnak.

19

PLANESCAPE TORMENT

A Baldur's Gate után a szürreális-horrorisztikus Planescape világára juthatunk el a Bioware új AD&D kalandjában.

20

FINAL FANTASY VIII

A 22 millió eladott példánnyal büszkélkedő sorozat legújabb tagja hamarosan megérkezik PC-re is...

22

IMPERIUM GALACTICA II

A leghíresebb magyar fejlesztésű játék folytatódik – a Digital Reality sajtótájékoztatóján jártunk.

EXTRA

34

MINDEN IDŐK LEGJOBB JÁTEKAI

Tavalyi szavazásunkon a Quake magabiztosan utasította maga mögé a mezőnyt, azonban azóta komoly konkurensei akadtak...

BEMUTATÓK

46

SHADOWMAN

A Tomb Raider legújabb konkurense horror a javából – a Turok készítői ismét nagyot alkottak!

48

DARKSTONE

Akcio és fantasy RPG egyszerre – azonban a Darkstone jóval több, mint egy szürke Diablo-klón!

51

BLAZE & BLADE

A Final Fantasy sikere által gerjesztett manga divathullám újabb lovasa...

52

RENT-A-HERO

Egy páratlanul szórakoztató mókás kalandjáték a Monkey Island nyomdokain.

54

AMERZONE

A Riven és a Myst sikerein felbuzdulva itt egy újabb logikai kalandjáték.

56

BRAVEHEART

Mel Gibson többszörös Oscar-díjas Rettenthetetlenje a monitorokon!

40 **SYSTEM SHOCK 2**

SHODAN, a megháborodott mesterséges intelligencia visszatér, hogy egy vérbeli akció-horror-RPG programban állítsa kihiús elé a játékosokat. Sci-fi film forgatókönyvnek is beillő sztori, magával ragadó hangulat, valamint az RPG-k bonyolultságának és a first person shooterek lendületének összeolvastása jellemzi a Looking Glass fantasztikus programját. Nem hiába vártunk hosszú évekig az annak idején a korát messze megelőző System Shock folytatására: egy igazi klasszikussal van dolgunk. Zseniális játékturmix – csak ingyenecnek!

60 **STREET WARS**

Itt a Constructor folytatása – városépítés vicces körítéssel, Gangsters-stílusban.

62 **BITES OF WAR**

Warhammer 40 000 – ezúttal egy körökre osztott háborús stratégia köntösében.

64 **PIZZA SYNDICATE**

Hogyan lesz egy pizzasütőből Al Capone?

66 **JAGGED ALLIANCE 2**

A Laser Squad legújabb reinkarnációja minden eddigi játékot messze felülmúl a műfajban.

70 **MIG ALLEY**

A koreai háború testközelből...

ÁLLANDÓ ROVATOK69 **69. oldal**

Mindent a szemnek...

74 **Gondolatébresztő**

Mitől válik egy játék eladhatóvá?

78 **Levelezés**

Zed válaszol az olvasói levelekre.

80 **Cheat**

Kétoldalnyi csalás és titkos kód.

100 **Internet-rovat**

Net-hírek, netböngésző, portálok, üzénőprogramok, netes játéktippek...

106 **Zeneajánló**

A nyárutó és a kora őszi slágereit mutatjuk be.

108 **Filmajánló**

Eyes Wide Shut, 13th Warrior, Wing Commander...

110 **Könyvajánló**

A Fantasyktől a krimiken át a buddhizmusig...

112 **Kultúra**

Sziget '99 – az év bulija, avagy háromszáz ezer ember nem tévedhet!

114 **Windows-tippek**

Linux, az ingyenes operációs rendszer.

TIPPEK, VÉGIGJÁTSZÁSOK82 **Might and Magic VII**

A klasszikus fantasy RPG-sorozat hetedik része méltó az elődökhoz: hosszú, bonyolult és izgalmas!

92 **Total Annihilation: Kingdoms**

Felfutóban a legújabb real-time stratégiai játékkörület – a bekapcsolódáshoz először az egyszemélyes küldetéseket kell legyűrni.

HARDVER-ROVAT116 **Voodoo4 vagy Riva NV10?**

Főszerepben a következő grafikus gyorsítókártya-generáció két élharcosa.

118 **Macworld Expo**

Macintosh, mint a PC potenciális konkurense munka- és játéktéren?

120 **Mobiltelefonok**

Nem státuszszimbólum, hétköznapi használati tárgy – a Sony készülékeit teszteltük.

122 **Digitális videózás**

Bemutatjuk a jövő technológiáját jelentő digitális videokamrákat.

126 **Printerek A-tól Z-ig**

Ezúttal a mátrixnyomtatókkal ismerkedünk meg.

128 **CD-tartalom**

Útmutató és kedvesajánló állandó CD-mellékletünkhöz.

**JÁTÉKOK
ABC SORRENDJÉBEN**

AMERZONE	54
BLACK & WHITE	24
BLADE	13
BLAZE & BLADE	51
BRAVEHEART	58
COMBAT MISSION	18
CUTTHROATS	8
DARKSTONE	48
DEMOLITION RACER	15
DRAGON BOND	7
DRONEZ	16
FELONY PURSUIT	12
FINAL FANTASY VIII	28
FLIGHT COMBAT	18
FLIGHT UNLIMITED III	8
FLYING HEROES	13
Freespace 2	18
GOTHIC	8
GRAND THEFT AUTO 2	18
IMPERIUM GALACTICA II	22
JAGGED ALLIANCE 2	68
MIG ALLEY	70
MIGHT AND MAGIC VII	82
N'EVARIA	11
ODI-WAN	8
PIZZA SYNDICATE	54
PLANESCAPE TORMENT	18
RED THUNDER	18
RENT-A-HERO	52
RITES OF WAR	62
SHADOWMAN	48
SHADOWS OF REALITY	8
SOLDIER OF FORTUNE	15
STREET WARS	68
SUBMARINE TITANS	18
SYSTEM SHOCK 2	48
THE LONGEST JOURNEY	11
THRONE OF DARKNESS	8
TA: KINGDOMS	82, 104

Gothic

Akik túl bonyolultnak találják az igazi RPG-ket, ám a Tomb Raider-klónok nem jelentenek számukra kellő változatosságot, jól teszik, ha megjelenés után kipróbálják az Egmont Interactive akció-szerepjátékát, a Gothicot. A program háttértörténete szerint a fantasy birodalmat teljes egészében lekötö az északról beözönlő ork hordákkal szemben folytatott háború. A kovácsok éjjel-nappal dolgoznak, de a vasérc hiánya miatt nem képesek elég fegyvert készíteni a harcosoknak. Valaki felveti az ötletet, hogy alkalmazzanak foglyokat a kitermelés gyorsítására, oly módon, hogy a bányákat egy mágikus gömbbel veszik körül, amelyen nem képes élő személy áthaladni. A gömbökön belül különös, belterjes világ alakul ki, amelynek megvannak a sajátos szabályai, amelyeket nem árt betartani azoknak a foglyoknak, akik életben szeretnének maradni. A játékos egy ilyen fogoly szerepét veszi magára, célja pedig, hogy életben maradjon egy ilyen varázsgömbön belül, majd pedig megszökjön onnan.

A játék külsőleg leginkább a Tomb Raiderhez és a Heretic II-höz hasonlít, és saját 3D engine-nel rendelkezik. A programban négy választható karakter van, mivel mindegyiknek más és más képességei vannak, a játékmenet is változik annak függvényében, hogy melyik hőssel vágnak neki a nagy kalandnak. Az első a harcos, amely minden szerepjáték alap-karaktere, erős, strapabíró, de a fegyverfogatáson kívül máshoz nem igazán ért (ahhoz viszont nagyon). A második választható karakter az orgyilkos, aki éppen a harcos ellentéte, a finom megoldások híve, nem az erejét, hanem az eszét használja a problémák megoldásánál. A következő versenyző a mágus, aki varázslatainak segítségével éri el a kívánt eredményt. Az utolsó karakter a pszionikus, aki elméjének erejét használja ahhoz, hogy másokra rákényszerítse akaratát.

Az előzetes hírek szerint a játék nagy előnye az, hogy minden úgy működik, mint azt a valóságban elképzelnénk. Ha egy baltával rendelkező ellenséggel mérkőzünk meg, akkor fegyvere az ütközet után – természetesen – felszedhető a hullá mellől. A kilőtt nyílveszőket összeszedgethetjük, a fogadóban felszedett fálvályán pedig bevilágíthatjuk a sötét katakombákat. Az NPC-k viselkedése is ugyanilyen jól kidolgozott, a program többi szereplője saját életét éli, megvannak a céljai – csakúgy, mint nekünk – és igyekszik is ezeket teljesíteni. Nem hagyhatunk mindenféle tárgyakat őrizetlenül a földön, mert előbb-utóbb (inkább előbb) valakinek megtetszik, és magával viszi. A Gothic remekül ötvözi a szerep-akciójáték-elemeket, valószínűleg mindkét stílus rajongóit magával ragadja.

GOthic
EGMONT INTERACTIVE/PYRAMA BYTES
AKCÍO-RPG
2000 ELEJE



Star Wars Episode I: Obi-Wan

Habár a LucasArts a lehető legnagyobb titokban tartja a Jedi Knight folytatásának részleteit, mégis sikerült néhány információmorzsát összeszednünk róla. A játékot, amelyben a fiatal Obi-Wan szerepét alakítjuk, ugyanaz a csapat készíti, akik a Jedi Knight kiegészítő lemezét, a Mysteries of the Sith-et alkották. A játék first person és third person nézőpontból is játszható, és a főszereplő mozdulatainak megvalósításához az első trilógia filmjeiben az ifjú jedi alakító Ewan McGregor mozgását szimulálták a sportprogramokból megszokott motion capture technika segítségével. Rengeteg speciális fénykard-támadást és Erő-trükköt kell alkalmaznunk a játékban, ahol első számú ellenségeink a harci droidok, de meg kell küzdenünk a Sötét Oldal által megrontott jedi lovagokkal is – a fő attrakció természetesen a Baljós árnyak párbaj-jelenete Darth Maul! Hősünk kalandjai során megjárja a Tatooine-t és a Naboo bolygót is a filmekből ismert helyszínek közül. Mivel a cég nem adott ki előzetes képeket a játékból, meg kell elégednünk a rendkívül szűk körben kiadott előzetes video trailer néhány képkockájával – elnézést a gyenge képmínőségért, vigasztaljon mindenkit az, hogy a világon csak a LucasArts belső fejlesztői láttak ennél többet az Obi-Wanból...

STAR WARS EPISODE I: OBI-WAN
LUCASARTS
FIST/THIRD PERSON SHOOTER
2000 ELEJE



Dragon Hoard

A Blue Fang Games által fejlesztett Dragon Hoard egy olyan stratégiai szerepjáték, amelyben a játékos egy hatalmas sárkányt irányít. A játék elején öt különböző típusú sárkány közül választhatja ki a számára legszimpatikusabbat, hogy utána a 3D táj felett repkedve minél több aranyat gyűjtsön össze kincseskamrájába, minél több ellenséget meszároljon le, mindezt annak érdekében, hogy ő legyen a birodalom leghíresebb és legerősebb sárkánya. A program, amely érdekes keveréke a stratégiai-, akció- és szerepjátékoknak, koncepciójában leginkább a Pirates!-re emlékeztet, ott is az volt a feladatunk, hogy mi legyünk a leghíresebb kalóz a környéken.

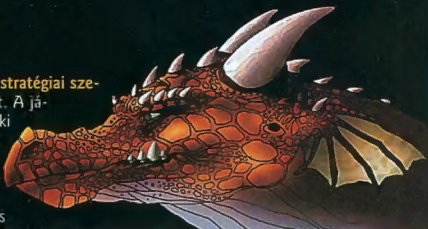
A Dragon Hoardban (és minden más fantasy világban) a sárkányok igen nagy befolyást gyakorolnak az emberek viselkedésére és az események menetére. A játékoson múlik, hogy ezt a befolyást milyen módon használja fel céljai elérésének érdekében. Ha akarja, félelemben és rettegésben tarthatja a környéken élő embereket, de segíthet is nekik, ha bajba kerültek.

A játékot fiatal sárkányként kezdjük, a ranglétrán pedig a tudás, a hatalom és a vagyon minél nagyobb mértékű megszerzése segít felfelé.

Ahogy haladunk előre a játékban, úgy szerzünk egyre több varázslatot és követőt, amelyek segítenek a konkurens sárkányok legyőzésében.



DRAGON HOARD
BLUE FANG GAMES
STRATÉGIA/RPG
2000 KÖZÉPE



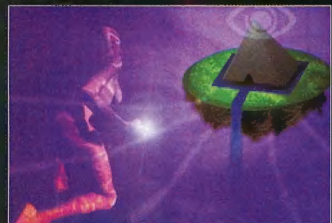
Shadows of Reality

SHADOWS OF REALITY
NEVOLUTION
RPG
2000 VÉGE

Eddig nem igazán sok cyberpunk RPG-vel játszhattak a rajongók számítógépen, talán csak az ősi Neuromancer, a System Shock és annak második része sorolható be nyugodt szívvel ebbe a kategóriába. A Nevolution cég munkatársai ezt a hiányt ismerték fel, és Shadow of Reality néven egy olyan számítógépes szerepjátékot dolgoztak, amely hátterét egyaránt meríti a Shadowrun és a Cyberpunk 2020 RPG-kból, William Gibson műveiből és a sikeres mozifilmről, a Mátrixból. A program háttértörténete szerint 2087-ben járunk, a politikai szervezetek szerepét hatalmas mega-vállalatok vették át, lényegében ők irányítják Földet. A program egy North Cal nevű városállamban játszódik, amely a mai San Francisco helyén jött létre. A játékos az egyik vezető nagyvállalat friss munkatársát alakítja, és döntések sorozatán keresztül lassan ráébred, hogy mi is az igazság a titokzatos események mögött. Természetesen mindezt igazi cyberpunk körülmények között, rengeteg különféle fegyver társaságában, valamint a „netrunning” segítségével sikerülhet véghezvinni.

A készítő az Unreal kissé módosított engine-jét használja a világ megjelenítésére. Mivel szerepjátékról van szó, a módosítások között szerepel egy jól használható inventory, valamint a többi szereplővel való kommunikációra alkalmas beszélgető-rendszer. A nézőpontot is megváltoztatták, habár a program játszható first person módban, a készítő a külső nézetes (Tomb Raider) megjelenítést javasolja. Mivel a játék az Unreal-engine-t használja,

ebből már mindenkinek lehetnek halvány fogalmai a program hardver-követelményeiről. Bár a készítő mindent elkövet, hogy ne szaladjon el velük a ló, ennek érdekében az egyik fejlesztő egy Voodoo1-es kártyával dolgozik, így szeretne megbizonyosodni arról, hogy első generációs gyorsítókártyákkal is játszható legyen a program.



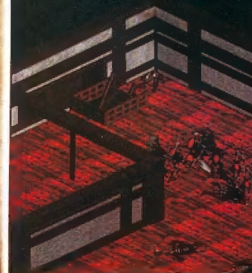
Throne of Darkness

A Throne of Darkness két volt Blizzard-munkatárs készíti, akik anno a szupersikeres Diablo munkálatainál is közreműködtek. Azóta saját céget alapítottak Click Entertainment néven, és egy, a középkori Japánban játszódó RPG-n dolgoznak, amelyben a játékos egy japán hadvezért és hét számúráj-harcosát irányítva igyekszik megküzdeni a gonosz erőivel. A játék kerettörténete szerint az egyik japán hadvezér előholtak seregeivel megtámadja, és majdnem megsemmisíti a számúrájokat. Nekünk csupán hét harcosunk maradt, a cél az, hogy őket irányítva bosszút álljunk a gonosz hadvezéren.

A Throne of Darkness nem más, mint egy részletesen kidolgozott, csapat-alapú szerepjáték, amely a hátterét a japán történelemből és mitológiából meríti. A hét általunk irányított számúráj tulajdonságai eltérőek, a játék elején

választhatjuk ki, hogy melyikük mihez értsen; lehet belőlük ninja, ijasz, „mezei” harcos, esetleg vezető. A hétből egyszerre maximum négy embert irányíthatunk, a maradék hármat a gép vezérli, mégpedig előre beállított stratégiai paraméterek alapján.

Az ellenség által irányított előholt katonák viselkedése is különbözik egymástól. Az alacsonyabb szintű ellenségeknek nem mindig akaródzik megtámadni csapatunkat, ám ha egy hadvezérük megjelenik a közelben, és kiadja nekik a megfelelő parancsokat, az össze-vissza kóborló bandából pillanatok alatt ütőkepes csapat válik. Csakugy, mint a Diablo, a Throne of Darkness is sprite-alapú karaktereket használ, de a különböző fenyhatások már kihasználják a 3D kártyák képességeit. A készítő szerint azért volt szükség erre, mert ha poligonokból felépített karaktereket kell megjeleníteni nagy számban a képernyőn, a játék sebessége jelentősen visszaesett volna. A játék érdekesen összemossa az egy- és a többjátékos üzemmódot. Ha egyedül legyőzzük a gonosz hadvezért, akkor multiplayerben esztétül akár őt is irányíthatjuk, tehát előhalottak seregeit bocsáthatjuk a mit sem sejtő haverokra...



THRONE OF DARKNESS
ACCLAIM/CLICK ENTERTAINMENT
RPG
2000 TAVASZ

Cutthroats: Terror on the High Seas

A klasszikus *Pirates!* 12 évvel ezelőtti megjelenése óta nem volt olyan „kalózos” stratégiai játék, amely akár csak nyomokban meg tudta volna közelíteni Sid Meier legelső alkotásának sikerét. Még az eredeti program grafikailag feljavított változatából a *Pirates! Gold* is hiányzott valami, ami a klasszikus naggyá tette... A játékleírók azonban nem csüggednek, újabb és újabb alkotásokkal próbálják elhomályosítani a *Pirates!* fényét, ám ezek a művek általában hatalmas csobbanás kíséretében süllyednek le a tenger mélyére, hogy soha többé fel se kelljen jönniük onnan. Hamarosan egy újabb trónkövetelő érkezik az Eidos gondozásában, természetesen ismét azzal a szándékkal, hogy maradandó nyomot hagyjon a kalózkodás iránt érdeklődő játékosokban.

A program segítségével az 1625-es évtől kezdve egészen 1700-ig hajózhatsz, bár a történelemkönyvek tanúsága szerint a kalózkodás az 1540-es évek környékén virágzott legjobban. A *Pirates!*-hez hasonlóan, miután elkezdjük a játékot, nem kapunk azonnal küldetéseket, hanem teljesen magunkra (és persze néhány hűség

CUTTHROATS

EIDOS INTERACTIVE/HOUSE CREATIONS

STRATÉGIA

1999 VÉGE/2000 ELEJE

(?) tengerészünkre) hagyatva kell felfedeznünk a környéket. A *Cutthroats* is a „kalózkodás paradicsomában”, a karibi térségben játszódik, több mint 70 kikötővel és hajók százaival (kalózkodó, kalózvadászok és ke-

reszkedők). A készítő egy igazi „élő” világot ígérnek, ahol versenyünknek hatása van az egész térségre.

A játék világának központjai a kikötők, a *Pirates!*-hez hasonlóan itt folyik a program lényegi része, nem a tengeren. Meglátozhatjuk a helyi kormányzókat, és különféle tisztségeket, valamint megbízásokat szerezhetünk tőlük. A kereskedőknél tizenhat különféle árucikket adhatnak/vehetünk, vagy a korábbi tengeri ütközetekben megtizedelődött legénységet tölthetjük fel tengerészekkel. Ha hajónk megsérült az összecsapásokban, a hajócsónál történő látogatással, és természetesen egy kisebb pénzösszeg lefizetésével máris újat varázsolhatunk, esetleg egy vadonatúj hajót vásárolhatunk flottánk számára. Egyszerre maximum 12 hajót irányíthatunk, amelyek a tengeren egy csoportban közelednek, ám a real-time csatákban külön-külön adhatunk nekik parancsokat. Az ellenséges hajók elsüllyesztésénél jóval gazdaságosabb elfoglalni azokat, ilyenkor a két szemben álló tengerész-sereg minősége, fegyverze és morálja határozza meg a győztest. A kikötők megostromlása másként történik, ilyenkor harcosaink felszerelése után nekünk kell levezetni magát az ütközetet is – szintén real-time módon.

A hírek alapján a *Gangsters* készítői által fejlesztett játék minden lehetséges figyelmet megérdemel, ám azt csak a jövő dönti el, hogy a klasszikus *Pirates!*-re mennyire veszélyes a *Cutthroats*.



Flight Unlimited III

A polgári repülést szimuláló játékok piacán a Microsoft Flight Simulator sorozatának csupán egyetlen konkurenciája van, a Looking Glass csapat által fejlesztett Flight Unlimited-játékok. A sorozat legújabb tagja természetesen minden tekintetben jobb, mint a korábbiak. Fejlesztett grafikai engine, ezen felül öt teljesen új repülőgép vár azokra, akik minden megkötés nélkül szeretnének repkedni Seattle légtérében.

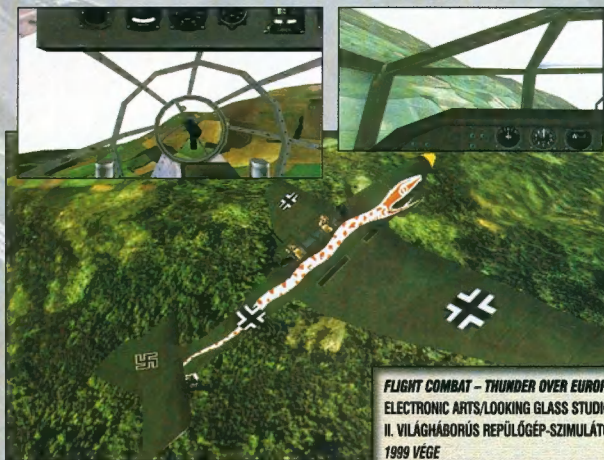


FLIGHT UNLIMITED III
ELECTRONIC ARTS/LOOKING
GLASS STUDIOS
POLGÁRI REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTOR



Flight Combat – Thunder Over Europe

A második világháborús repülőgép-szimulátorok reneszánszát élük. A rengeteg ilyen stílusú játék között igazán nehéz valami újat nyújtani a szimulátorok megszállottainak, de az Electronic Arts és a Looking Glass Studios mégis megpróbálja. Három különböző ország légierijének (RAF, USAF, Luftwaffe) kötelékében próbálhatjuk megváltoztatni vagy újra játszani a történelmet. Ezen tevékenységünkhöz összesen huszonnégy (!) különböző berepülhető gép áll rendelkezésünkre, közöttük olyan hírességeket találhatunk, mint a Spitfire MK IX vagy a P-47D Thunderbolt. A teljes beéleléshez természetesen megfelelő grafikai megjelenítés is párosul. A készítő a Flight Unlimited engine-je mellett döntötték, ám azt ki kellett egészíteniük néhány extra elemmel, mint például a robbanások kezelése.



FLIGHT COMBAT – THUNDER OVER EUROPE
ELECTRONIC ARTS/LOOKING GLASS STUDIOS
II. VILÁGHÁBORÚS REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTOR
1999 VÉGE

Grand Theft Auto 2

A Grand Theft Auto annak idején minden különösebb reklámkampány és hírverés nélkül lett sikeres – elég volt neki a betiltásáról szóló pletykák és botrányok tömege. A hamarosan megjelenő második részben is egy piti autótolvajból kell magunkat igazi gengszterré képeznünk. A legszembetűnőbb változás a grafikában mutatkozik meg: színes fények, és speciális effektek garmadája várható az átdolgozott engine-től, ami állítólag 50 járművet és 200 gyalogost tud egyszerre mozgatni a képernyőn.

GRAND THEFT AUTO 2
AKCIÓ
DMA DESIGN
1999. OKTÓBER VÉGE

Sam Houser, a játék producere elmondta, hogy a kód minden részét javították, tulajdonképpen egy egészen új programot írtak a régi alapötletre. Nagyon úgy tűnik, megvan az ősi játékszezon első számú botrányhőse...



The Longest Journey

mindig csattanós választ ad egy-egy remekbe sikerült kalandprogram megjelölésére. Legutóbb a Discworld Noir volt ilyen, a következő pedig lehet, hogy a The Longest Journey lesz. A program főszereplője April Ryan, egy 18 éves egyetemista lány, aki festészetet tanul. Hősnőnk egyre gyakrabban lát igen valóságosnak tűnő álmokat, s gyanakodni kezd valamire. Hamarosan kiderül, hogy két egymással párhuzamos világ létezik, és a kellően érzékenyek képesek utazni a kettő között. Természetesen Ryanre vár a feladat, hogy a két világot összekösse, és ezzel megmentse őket a pusztulástól. Az első világ a Stark, amely egy nem túl távoli jövő városa, és leginkább a Blade Runner helyszíneire emlékeztet. A technológia és a tudomány világa, ahol mindig esik az eső. A játék kezdetéig April úgy tudta, hogy ez az „igazi” világ, hiszen itt élte le életé eddigi 18 életévét. A másik világ, amelyről April korábban csak álmódott, Arcadia névre hallgat. Ez egy valódi fantasy világ, amelyben a tudományt nem is ismerik, szerepét a mágia látja el. A feladat: mindkét világot megmenteni a Vanguardtól. Hogy mi ez a Vanguard? Az csak a játék közben derül ki...

Mint minden kalandjátékban, a The Longest Journeyben is elsődlegesen a grafika feladata, hogy a megfelelő hangulatot kölcsönözzön a programnak. Erre még a legkritikusabbak sem szólhatnak egy rossz szót sem, mert a játékban több mint 150, 32 biten lerendelt helyszínen kalandozhatunk. A hátterek előtt poligon-karakterek mozognak és végzik a dolgukat. A többi hasonló stílusú játékhoz hasonlóan, a The Longest Journey is a beszélgetés, a felfedezés és a tárgyak megfelelő helyen való használatának keveréke. A játékban 30 perc előre renderelt video-animációban gyönyörködhetünk, valamint meghallgathatjuk a több mint 60 szereplő hangját is. Ha az előzetes hírek igazak, akkor ismét egy olyan programhoz lehet

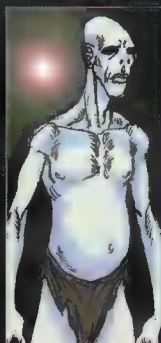
THE LONGEST JOURNEY
FUNCOM
KALAND
1999 KARÁCSONY



N'Evaria: Keligem's Legacy

A N'Evaria: Keligem's Legacy olyan világban játszódik, amelyben a kalandos földhöz közelít. A program egy valódi kalandos mesét tartalmaz, amelyben a kalandos egy hős áll. A készítő a game engine a Lithtech engine 2.0-ás változatát használja, de a játék grafika nem annyira modern, mint a többi.

A készítő a game engine a Lithtech engine 2.0-ás változatát használja, de a játék grafika nem annyira modern, mint a többi. A készítő a game engine a Lithtech engine 2.0-ás változatát használja, de a játék grafika nem annyira modern, mint a többi.



N'EVARIA: KELIGEM'S LEGACY
BIG RED ROCK ENTERTAINMENT
RPG
2001 NYÍLT



Felony Pursuit

A már elkészült Midtown Madnesshez és a hamarosan a boltokba kerülő Driverhez hasonlóan a Felony Pursuit is egy nagyvárosban játszódik, amely mindennapi életét éli. Van azonban egy jelentős különbség a két említett programhoz képest, nevezetesen az, hogy a Felony Pursuit nem egy létező városban, hanem a közeljövőben. ■ XXI. század elején játszódik. A készítőik mintegy 100 négyzetmérföldnyi beaotózható területet ígérnek, ez az úthálózat hét szigeten helyezkedik el. A program ugyan egy képzelt városban játszódik, a készítőik azonban három építész kérték fel az épületek megtervezésére, hogy azok minél valóságosabbnak tűnjenek. Hogy az autók se maradjanak le az épületek mögött, arról ■ pasadenai művészeti iskola tanulói gondoskodnak – ők tervezik meg ugyanis a járművek kinézetét, amelyek 1000-15 000 poligonból állnak.

A program középpontjában az autós üldözés áll, minden küldetés lényege az, hogy megelőzzünk vagy utolérjünk valakit. A küldetések érdekessége, hogy mindegyiket lejátszhatjuk mindkét oldalról, tehát az üldöző és az üldözött szerepébe is belebújhatunk. Hogy a forgalom minél valóságosabb legyen, arról a gép által irányított „mazsolák” gondoskodnak, akik betartják a közlekedési szabályokat, például megállnak a piros lámpánál és megadják az elsőbbséget másoknak. A program saját fejlesztésű engine-je tökéletesen alkalmazkodik a feladathoz, 60 fps sebességgel képes megjeleníteni az objektumokat – igaz, a játékhoz szükséges egy 3D gyorsítókártya.



FELONY PURSUIT
THQ/POLYGON STUDIOS
AUTÓS AKCIÓ
2000. MARCHIUS



Várólista

Melyek azok a játékok, amelyeket a legjobban vár a közönség: amelyeknek már megjelenés előtt biztosított a sikere?

Ere a kérdésre keressük ■ választ az alábbi listával, mely természetesen a Ti véleményetek alapján alakul.

Szavazataitokat a 1519 Budapest, Pf: 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pzed@zed.hu-ra várjuk.



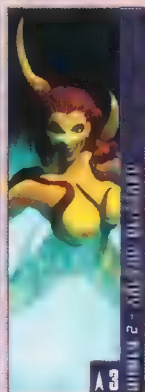
DUKE 3: ARENA - AKCIÓ, ID SOFTWARE

01



AGE OF EMPIRES 2 - S. RATEGIA, MICROSOFT

A2



UNREAL 2 - AKCIÓ, GIGAWATT

A3



FINAL FANTASY VIII - RALAND, SQUARESOFT

Y4



THE SIMS - AKCIÓ, Maxis

A5



NBA 2000 - SPORTS, EA

03



BLACK AND WHITE - STRATEGIA, LIONHEARD

Y1



UNREAL 2 - AKCIÓ, GIGAWATT

Y0

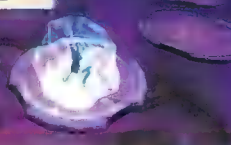
DroneZ

A DroneZ a Zed Games új, a House of the Future című játékhoz készített kiegészítője. A játékban a játékos a Föld felé repülő dronékat irányítja, amelyek a célterületre szállítják a katonákat. A DroneZ a House of the Future játékhoz készített kiegészítője, amely a játékban a játékos a Föld felé repülő dronékat irányítja, amelyek a célterületre szállítják a katonákat. A DroneZ a House of the Future játékhoz készített kiegészítője, amely a játékban a játékos a Föld felé repülő dronékat irányítja, amelyek a célterületre szállítják a katonákat.



A DroneZ a House of the Future játékhoz készített kiegészítője, amely a játékban a játékos a Föld felé repülő dronékat irányítja, amelyek a célterületre szállítják a katonákat. A DroneZ a House of the Future játékhoz készített kiegészítője, amely a játékban a játékos a Föld felé repülő dronékat irányítja, amelyek a célterületre szállítják a katonákat.

DRONEZ
ZETHA GAMEZ
AKCIÓN
2000 ELEJE



Combat Mission

A Combat Mission a Zed Games új, a House of the Future című játékhoz készített kiegészítője. A játékban a játékos a Föld felé repülő dronékat irányítja, amelyek a célterületre szállítják a katonákat. A Combat Mission a Zed Games új, a House of the Future című játékhoz készített kiegészítője, amely a játékban a játékos a Föld felé repülő dronékat irányítja, amelyek a célterületre szállítják a katonákat.

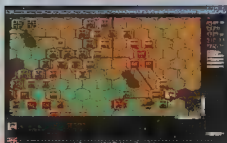


COMBAT MISSION
BATTLEFRONT.COM
HAGYOMÁNYOS STRATÉGIA
2000 ELEJE

Red Thunder

A Red Thunder a Zed Games új, a House of the Future című játékhoz készített kiegészítője. A játékban a játékos a Föld felé repülő dronékat irányítja, amelyek a célterületre szállítják a katonákat. A Red Thunder a Zed Games új, a House of the Future című játékhoz készített kiegészítője, amely a játékban a játékos a Föld felé repülő dronékat irányítja, amelyek a célterületre szállítják a katonákat.

RED THUNDER
EDENSOFT
HAGYOMÁNYOS STRATÉGIA
2000 ELEJE



UTÁN ÉRKEZETT... LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT... LAPZÁRTA UTÁN

- Az Eidos és az Electronic Arts végre megegyezett a várhatóan superszerkesztés Final Fantasy VIII teljesítéséről: Amerikában az EA adja ki a programot, a világ többi részén az Eidos.
- Készül a Colin McRae Rally folytatása, egyelőre alcím nélkül.

- A Bullfrog a Theme Park World címet Sim Theme Parkra módosította – így már cím alapján is tudják a híres Sim-sorozathoz kapcsolni a vásárlók a játékot.
- Óriási közös kalóz-ellenes kampányba kezdett az Electronic Arts, a Sony és az ELSA.
- Alien Crossfire néven készül az Alpha Centauri

- első kiegészítő CD-je.
- A Baldur's Gate és a Torment után egy AD&D-alapú direkt multiplayer játékot készített a BioWare, a NeverWinter Nights-ot.
- A legendás Test Drive-sorozat egy motorszimulátorral bővült, Test Drive Cycles címmel.

ÜZLETI HÍREK

\$ Az utóbbi évek ECTS-látogatói rengeteg panaszkodtak a kiállítás túladárog zajterhelésére. Való igaz, az igazi hangulathoz elengedhetetlen a mindegyfelől áradó zene, a játékok ezerszeresre hangosított effektjei és a különféle show-műsorok hangzavara. A szervezők úgy döntöttek, valahol határt kell szabni a „decibel-háborúnak”, így az idei kiállításon már szigorúan szabályozták a standokon használható hangerőt.



\$ Hosszas keresés után mégiscsak talált a Theocracynek kiadót a magyar Philos Labs fejlesztőcég. Az időközben csődbe ment Interactive Magic helyett a Ubi Soft adja ki a játékokat. A francia cég jelenteti meg a szintén rengeteg viszontagságot átélő Mortyrt is.



\$ A Guillemot hardvergyártó megegyezett a Fiat-autóbírodalommal, hogy ezentúl PC-s kormányait a sportkocsi-legenda Ferrari nevével és logójával ellátva gyártják, mintegy védjegyként a minőségre.



\$ A GT Interactive-et nem húzta ki a Kingdoms, az Unreal Tournament és a PSX-es Driver sikere a pénzügyi kátrából... A hónapok óta zajló licitálásban részt

vevők közül jelenleg a Hasbro Interactive tűnik a legesélyesebbnek a felvásárlásra, ami a MicroProse megszerzése után ismét megduplázná a cég súlyát a játékipacn.

\$ Az Eidos Interactive lesz a Manchester City labdarúgó csapatának fő szponzora az angol bajnokság következő három idényében.

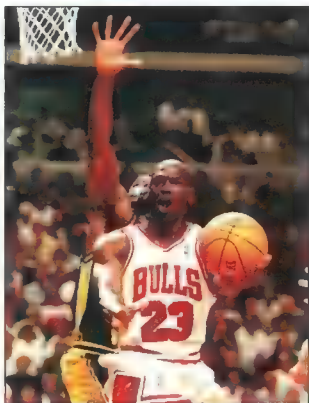
\$ Két játékkiaadó óriás is közzétette aktuális negyedévi eredményeit: az Activision 84 millió dolláros bevétele (tavaly ilyenkor: 61 millió) produkált, míg az Electronic Arts 186 milliót tudott felmutatni (tavaly ilyenkor: 178 millió). Emellett igazán aprópénznek tűnik a 3DO 13 milliós eredménye...

\$ Az Activision forgalmazza ezentúl Amerikában a Codemasters termékeit.

\$ Az Interactive Magic Entertainment Networkre változtatta a nevet, és ezentúl kizárólag online játékok kiadására koncentrál.

\$ Az Infogrames vidámparkok és szórakoztató központok számára készít videoklip-szerű filmeket legsikeresebb játékaiból. Az első három filmet az I-War, az Outcast és az Alone In The Dark alapján forgatják.

\$ Az Electronic Arts megállapodott a koras legendá Michael Jordannel: a következő három évben Jordan figurája kizárólag EA-játékokban jelenhet meg.



\$ A Microsoft 160 000 önként jelentkező közül választotta ki azt a 300 szerencsést, aki részt vehet az Age of Empires 2 végső bétatesztelésében. Magyar tesztterről egyelőre nincs tudomásunk.

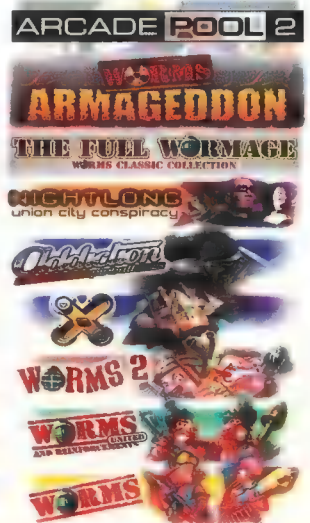
\$ A Wizards of the Coast legújabb kártyajáték-örvületének, a Pokémonnak PC-re való átírás jogát a The Learning Company (a Mattel-bírodalom tagja a Mindscape-pel és az SSL-vel együtt) szerezte meg, összelel máris várható két Pokémon-játék...



\$ A Ubi Soft szerezte meg a Disneytől a jogokat, hogy híres rajzfilm-karakterek felhasználásával készítsen játékokat. Az első ilyen program egy 3D-s platformjáték lesz Donald kacsa főszereplésével.

\$ A szeptemberi Tokyo Game Show-n mutatja be a nagyközönségnek a Sony a PlayStation 2-t.

\$ A Worms-sorozatáról híres Team 17 a MicroProse kőtelekéből áttált az Infogrames istállójába, és három (!) új Worms-játék elkészítéséről írtak alá szerződést a francia céggel.






Freespace 2

Újabb zűr az űrben

▼ Interplay/Volition



A Rózsavirág Kiadóval kötött szerződés alapján a Rózsavirág Kiadó gondozásában jelen könyv a Rózsavirág Kiadó kiadásában jelen meg. A Rózsavirág Kiadó a Rózsavirág Kiadó kiadásában jelen meg. A Rózsavirág Kiadó a Rózsavirág Kiadó kiadásában jelen meg.

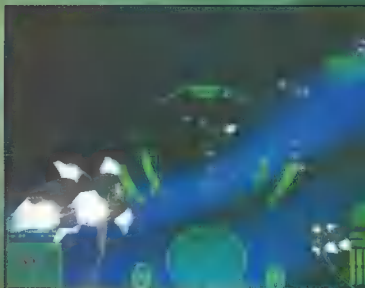
[illegible]

A Nagy Háború, ahogy azt a történészek elnevezték, immár csak a veterán pilóták emlékeiben él elevenen.

Az emberiség nagyobb része ma már csupán a legendából ismeri a shivan hajók félelmetes erejét. A békés évek azonban lassan felmorzsolták az egységet, polgárháború osztja ketté az emberek alkotta civilizációt. S ha még nem lenne elég probléma, hamarosan hírek érkeznek a retteget shivan hajók újbóli megjelenéséről. Sikerül-e úrrá lenni a lázadók felett? Kibírja-e a terran-vasadan szövetség a sorozatos problémák nyomását?

Mi a célja a shivan offenzívának? Talán kiderül...

... egy felettebb szűz helyre, ahol
... emberek között ...

[illegible][illegible][illegible]



Final Fantasy VIII

Big in Japan

▼ Electronic Arts/Squaresoft

antipatikus Seifer Almasy (érdekes magyaros hangzású neve van), a gyerekes Selphe Timmit, a precíz Quistis Trepe és a gyönyörű Rinoa Heartilly. Egy sikeres gyakorló küldetés végrehajtása után Squallt, Selphe-t, és Zell felveszik az elit harci szervezetbe, a SeeD-be. Első feladatuk egy lázadó szervezetnek segíteni elfogni a galbadiai elnököt, aki éppen egy olyan szerződés tető alá hozásán dolgozik, amely országot a többi fölé emelné. A szövetség



Final Fantasy-játékok jelentik a számítógépes és videojátékok történelmének legsikeresebb sorozatát – eddig 22 millió példányt adtak el a sorozat tagjaiból világszerte! A nyolcadik rész PSX-verziója minden eddigi rekordot megdöntött: a megjelenés utáni első négy napban 2,5 (!) millió darab fogyott el belőle, s mindez csak Japánban... Ezzel a Squaresoft csapata ismételten bebizonyította, hogy képesek valami olyat alkotni, amelyet a világon rajtuk kívül senki sem tud. A Final Fantasy VIII japán verziója sorra nyeri a díjakat, extra magas pontszámokat kap minden elektronikus és írott sajtótermékben. Mivel az angol PSX-es és PC-s verzió fejlesztése egyidőben zajlik, ezzel az előzetessel szeretnék azok kedvében járni, akik már alig bírnak magukkal a játék megjelenéséig...



int minden Final Fantasy-játékban – sőt, a japán RPG-k többségében – a központi helyet a sztori foglalja el. A japánoknak mindig sikerül valamilyen úton-módon elérniük, hogy a játékos részese legyen a történetnek, ne csak külső megfigyelője. Ez az összes eddigi Final Fantasyben így volt, és a nyolcadik rész sem kivétel. Sőt, a háttérsztori

annyira jól sikerült, hogy sokan minden idők legjobb Final Fantasy-történetének tartják! A hat fő karakter egymáshoz való viszonya nagyon emberi, egyben nagyon összetett is. A főszereplők nem úgy viselkednek, ahogy egy játékhőstől elvárnánk, hanem úgy, ahogy egy embertől.

A program főszereplője Squall Leonheart, a Garden nevű híres katonai akadémia 17 éves növendéke. Osztálytársai – egyben csapattagjai – a következők: a hirtelen haragú, de jószándékú Zell Dinchit, az erőszakos és kissé

ség nem egy másik országgal köttetne, hanem egy hatalmas varázslónővel. Edeával. Ezek a történet kezdetei, innen bontakozik ki a sztori, amelynek folyamán Squallnak és társainak be kell járnia az egész világot.

A Final Fantasy-sorozat első hat részét szinte védjegyként végigkísérte a karakterek különleges grafikai megvalósítása, nevezetesen a kissé deformált, „nagy fejű” szereplők. Az FF7 már egy kissé változtatott: csata közben már normálisan kinéző szereplők küzdöttek, de a térképen még mindig a nagyfejűek szerepeltek. A nyolcadik részlet véget ér ez a korszak, az összes szereplő úgy néz ki, ahogy egy embernek kell(ene). A program grafikája már PSX-en is megdöbbentően néz ki. Az előre renderelt háttérgrafikák csodálatosak, a karakterek, valamint az ellenfelek mozgása és textúrázása is pompásan sikerült. Már a hetedik résznél is sokan azt mondták, hogy a grafika a PlayStation képességeinek határát lezsegeti, de úgy tűnik, nem volt igazuk, az FF8 még annál is sokkal jobban néz ki. A Squarenek pedig még mindig van valami a tarsolyában, hiszen bejelentette, hogy az FF9 is a „hagyományos” PlayStationon jelenik meg először, nem PSX2-n. Vajon mit lennének képesek a Squaresoft munkatársai alkotni, ha nem a – mára már kissé elavult – PSX-re fejlesztene...?

A játék zenéje – a szakértők szerint – nincs egy kategóriában az etalonnak számító negyedik, ötödik és hatodik résszel. A program egyik gyenge pontjának tartják a zenét, ezen még Faye Wong máris slágerre vált dala, az Eyes On Me sem segít igazán. A hangeffektek jó aláfestést nyújtanak a játékhoz, ráadásul a Square szerencsére még mindig nem mondhatja el a dialógusokat a szereplőkkel, emiatt jóval több beszélgetés kerülhetett be játékba.

Ennyit ■ külsőségekről, lássuk belülről is, mire számíthatunk a játékban. A harc a Final Fantasy-játékokban megszokott félig real-time, félig körökre osztott. A csatákban három olyan új rendszer van, amely az FF8-ban debütált, de valószínűleg sok hasonló stílusú játék másolja majd le ezeket. A varázslatok (és a varázslatpontok) helyét egy teljesen új rendszer veszi át. Az FF8-ban minden mágiát el kell vonni valahonnan, és csak ezután lehet

használni. Az elvonás történhet egy ellenség-től vagy egy adott helyről is. Minden ilyen elvonás után bizonyos számú alkalommal használhatjuk az adott varázslatot. Például ha egy gyógyítás varázslatot szerzünk, akkor általában öt-nyolc alkalommal használhatjuk, és utána újra fel kell tölteni valahonnan.

Néhány ellenségtől a varázslatokhoz hasonlóan ún. guardian force-okat (a továbbiakban GF) szerezhethetünk. Az FF8-ban ezek felelnek

Karakterek

SQUALL LEONHART

ÉLETKOR: 17 ÉV

FEJVER: GUNBLADE

Squall neve egy soha meg nem jelent korai FF-játékból ered, japánul körülbelül azt jelenti, hogy „nem zuhanyozni”. © A SeeD nevű katonai szervezet friss tagja.

LAGUNA LOIRE

ÉLETKOR: 27 ÉV

FEJVER: NINCSEN ADAT

Laguna neve a japán „Ragnarok”, azaz ■ legerősebb kard fordítása. Valaha katona volt, most újságíróként dolgozik. Squall Lagunaval először egy álmában találkozik.

RINOA HEARTILLY

ÉLETKOR: 17 ÉV

FEJVER: BLASTER EDGE

Rinoa a Timber nevű kis erőben született, ahol a Forest Owis nevű lázadó csoport vezére lett. Mitán Galbadia lerohanja és megsemmisíti a faluját, Squall segítségét kéri, majd kettejük között barátság (sőt, annál is több) szövődik.

ZELL DINTCH

ÉLETKOR: 17 ÉV

FEJVER: GLOVE

Zell 13 éves korában került a Gardenbe. Gazdag szülők gyermeke, nem igazán veszi komolyan a harci képességek elsajátítását, de ■ harcművészetekben jeleskedik.

IRVINE KINNEAS

ÉLETKOR: 17 ÉV

FEJVER: SHOTGUN

Elég magának való figura, senki sem tud róla semmit a Gardenben.

SELPHIE TILMETT

ÉLETKOR: 17 ÉV

FEJVER: NUNCHAKU

Selphie, miután tagja lett a SeeD-nek, nagyon jól összebarátkozott Squallal.

QUISTIS TREPE

ÉLETKOR: 18 ÉV

FEJVER: CHAINWHIP

Zsenge életkora ellenére Quistis három év alatt tanárrá lépett elő ■ Gardenben.

SEIFER ALMASY

ÉLETKOR: 18 ÉV

FEJVER: GUNBLADE

Seifer a SeeD B csapatának vezetője, folyamatosan rivalizálnak Squallal.



meg lényegében ■ megidézhető szörnyetegeknek. Minden GF úgy működik, mintha csapat tag lenne, van HP-ja, szintje, tulajdonsága és képességei is. Ha megidézünk egy GF-et, az ő HP-ja helyettesíti a karakterét a varázslat időtartamára. Természetesen minden sebzés, amit mi kapnánk, a GF életerejéből kerül levonásra. A GF-eknek is vannak saját gyógyító italaik, sőt, van a programban olyan bolt is, ahol csak ők vásárolhatnak! A harmadik fontosabb újítás az, hogy egy GF-et hozzá tudunk kapcsolni egy karakterhez. Ilyenkor a karakter akár új harci parancsokat is kaphat (a GF függvényében). Ezen kívül ■ GF-hez kapcsolhatunk varázslatokat is, amelyek hatása ilyenkor módosul. A lehetőségek szinte végtelenek, mivel a programban rengeteg GF és varázslat szerepel. A korábbi Final Fantasy-játékokhoz hasonlóan minél többet használunk egy karakter egy bizonyos GF-et, annál járatosabb ■ kezelésében, s egy bizonyos idő elmúltával a GF szintje is növekedhet.

A Might and Magic 7-hez hasonlóan az FF8-ban is lesz egy beépített gyűjtögetős kártyajáték, azzal a különbséggel, hogy itt a lapokat ténylegesen egyesével kell beszereznünk. Néhány ellenség legyőzésével szerezhethetünk kártyákat, azokat elcseregethetjük másokkal, akár az életben.

CHUN

▼ GT Interactive/Digital Reality

Természetesen immár megújult kontösben, profibb animációkkal és szebb 3D-s engine-nel megáldva – erről győződhettek meg magyar és külföldi újságírók egyenesen a Corvin Moziban tartott sajtótájékoztatón.



hogy a vásznon egy stratégiai játék átvetése animációit láthatja. Pedig csakugyan erőlt volt szó. Az Imperium Galactica II készítői ezt a helyszínt választották, hogy a nemzetközi szakszágok jelen levő újságíróit elkápráztassák. Az álmelkódásra tényleg volt ok: az animátorok apait-anyait beleadták a játék mozi-jeleneteinek elkészítésébe. A mozivásznok urhájak lövedékektől hemzsegető összecepsáit láthattuk, vagy látványos kameradallá-

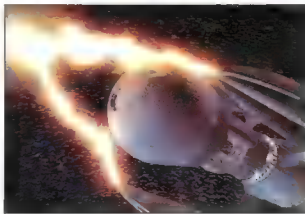
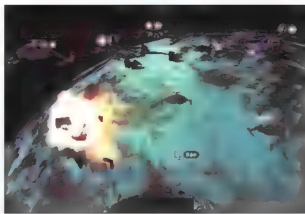


Biztosan sokan emlékeznek még az első rész animációjára: sok volt belőlük, de a legnagyobbi jóindulatul nem érték el a külföldi konkurencia színvonalát. A filmbetétek leginkább önmaguk paródiái voltak – a baj csak az volt, hogy nem ezzel a szándékkal készülték... Amit viszont most láttunk, az végre tényleg meggyőző volt: a Starcraftet idéző igényes sci-fi jeleneteket végre nem szakították meg amatőr színészek játéka: ezúttal minden jelenet – beleértve a színészi alakítást is – számítógépes animációval készült. Miközben az animokat néztük, szép lassan bepilantást nyertünk a játék történetéből és stílusvilágából.

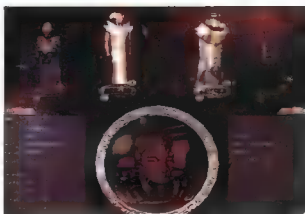
is: ezúttal nemcsak az emberiség boldogulását segíthetjük, hanem választhatunk más fajok közül is. Az idegen lények között találhatunk békésebbeket vagy agresszíveket: az egyik legemlékezetesebb jelenetben például egy véres csata után az egyik faj képviselője nemcsak egyszerűséggel eltapossa a másik faj utolsó képviselőjét...

A játékmenet ebben a tekintetben tehát a Starcraftre emlékeztet, összetettségében azonban – úgy tűnik – az első részt is túlszárnyalja. Hasonlóan az első Galacticához az egyes bolygók és az egész galaxis irányításán túl, az űrben és a bolygófelszíneken megvívott valós idejű csatákban is helyt kell állnunk. A vadozatú 3D-s grafikus engine itt érvényesül igazán: a csatákat 3D-s kód- és fényeffektek tarkítják, és a kameraállást bármilyen irányba elforgathatjuk – ez a rész leginkább a Warzone 2100-ra emlékeztet. Ha meg akarjuk nyerni a játékot, nem könnyű a dolgunk: a bemutató során az még az egyik fejlesztőt is nagyon gyorsan elverte az ellenség, és végül csak akkor tudott győzni, amikor beírta az „all-weapons” cheat-kódot (természetesen a néző nagy derültségére)...

A bemutató után alkalmunk nyílt arra, hogy a vetítőtermet elhagyva egy külön helyiségben kipróbáljuk a játékot, és elbeszélgesünk a készítővel. Miközben a bolygó me-



nedzsélésével és az űrcsatákkal küzdöttünk, a kiadással kapcsolatos problémákról és a játékmenet újdonságairól faggattuk őket. A 3D-s engine mellett remek ötlet például, hogy a csaták során beülhetünk az egyes egység irányítófülkéjébe. Így a tankok vagy az űrhajók irányítófülkéjéből figyelhetjük a véres csatákat – sajnos azonban csak szemlélként (innen nem lehet irányítani gépeinket). Az új engine ellenére a csaták nagyjából az előző részhez hasonlóan zajlanak le: bármikor megállíthatjuk a valós idejű küzdelmet a Space lenyomásával, így újabb parancsokat adhatunk ki, csapatokat vonhatunk össze, összpontosíthatunk egy célpontra, vagy (végszükség esetén) visszavonulhatunk. A harcolnál továbbra is érdemes a régi taktikákat használni: lassabban mozgó bombázókkal távolról tüzelni, a kisebb, gyorsabban mozgó és erősebb páncéltartó vadászegységeket pedig előrekelteni. Az



egyik programozó elárulta, hogy semmit sem használtak fel az első részből: teljesen újírták a kódot. Emiatt is tartott ilyen sokáig a második rész elkészítése: „Ezt fél évig írtam” – mutatott rá az egyik bolygófelszínre, amit éppen betöltöttem...

Egy stratégiai játéknál persze kevés a szép grafika és az összetett játékmenet: ha nem elég fejlett a mesterséges intelligencia, nagyon gyorsan ráunhatunk. A programozók állítása szerint a Galactica II-ben a rivális fajok tulajdonságai alapján különbözőképpen viselkednek majd. Az erősebb, agresszív fajok szinte azonnal támadnak, a gyengébbekkel vagy gyávábbakkal viszont könnyebben tudunk szövetkezni. Fontos szerepe van tehát a diplomáciának: ha ügyesek vagyunk, megfélemlíthetjük a gyávákat, egymásnak ugraszthatjuk az erős, de ostoba népeket, vagy szövethetünk a taktikusabbakkal. A cím ellenére a sztorinak semmi köze sincs az előző részhez: az Imperium Galactica szereplőivel nem is találkozhatunk. Egyébként az alapján, amennyit az animációkból láttunk, és a fejlesztőktől megtudtuk, a történetnek kisebb is a jelentősége, mint az első Galacticában – az animációk inkább hangulat-aláfestésként szolgálnak.

A leginkább azonban azt szeretnénk volna megtudni a készítőktől: mit tudnak arról,

hogy a GT Interactive veszteségei miatt állítólag hamarosan becsukja a boltot, illetve felvásárolja egy másik kiadó? Mennyiben érinti ez a Galactica II kiadását? Mindegyikük a legnagyobb meglepetéssel vágta rá, hogy a GT teljesen jól van: a 60 milliós veszteség mindössze az egyes játékok folytonos halasztása (például a Duke Nukem Forever) miatt történni lehetett, de a cég bírja a gyűrődést, és a Galactica II-t is biztosan kiadja. Ennek ellentmondani látszanak azok a pletykák (?), amelyek szerint a Driver a GT utolsó dobása, és az a tény, hogy GT hivatalos weboldalán is a Driver szerepel utolsó programként – még csak említett sem tesznek az állítólag novemberben megjelenő Imperium Galactica II-ről... Reméljük azonban, ezek csak rémhírek, és hamarosan játszhatunk a magyar Digital Reality legújabb űrstratégiájával.

BAD SECTOR

BLACK & WHITE

10. rész NAPLÓ

A Black & White-napló nyolcadik részében már ejtettünk néhány szót arról, hogy a Lionhead Studios milyen segítőképpen viszonyul a lelkes, ám kezdő fejlesztőcsapatokhoz. Steve Jackson e havi írásából az is kiderül, hogy bárki jelentkezhet tesztelőnek is, és ezeket a tesztelőket a Lionhead csapata jóformán a tenyerén hordozza...

A számítógépes játéklejlesztés területén nagyon nehéz munkát szerezni. Itt, a Lionheadnél a legtöbb ember már régóta a játékok világának él. Kivételt jelentenek ez alól azok a szakemberek, akiket a hálózati kódolás, az animációk és a honlap megtervezéséhez kértünk fel – nekik azelőtt nem volt dolguk játéprogramokkal. Összességében azonban elmondható, hogy a Black & White team programozói és fejlesztői mindannyian többéves játéktapasztalattal rendelkeznek. Ha valaki a számítógépes játékok piacán szeretne karriert befutni, a tyúk és tojás szindrómájával szembesül: ha a cégek csak olyan szakembereket vesznek

fel, akiknek már van némi tapasztalatuk, hogyan szerezzen az ember tapasztalatot?

Nos, a Lionheadnél van némi kilátás a megoldásra. Minden héten több tucat újonc kopogtat az ajtónkon. Ők olyan emberek, akik a számítógépes játék világában akarnak karriert építeni, és a Lionheadnél szeretnének tapasztalatot gyűjteni. Egy egész hetet töltenek el Robbóval (Andy Robsonnal) a tesztelési csoportnál, ahol a Black & White-tal játszanak, és kódokat próbálnak lefagyasztani, illetve hibákat keresnek. Ez egy szimbiotikus kapcsolat: ők tapasztalatot gyűjtenek, ami aztán a jövőben segíti a munkájukat, Robbo pedig olcsó segítséghez jut. Na és persze nem olyan nehéz a munka sem... Végül is egy hét játék a Lionheadnél nem is hangzik olyan szörnyen, ugye? Nem csoda, hogy a tapasztalatgyűjtők várólistája a Lionheadnél NAGYON hosszú...

Nemrégiben zenész zsenink, Russel Show egy fiatal srácot kért fel, hogy segítsen neki a hangstúdióban. Ben James, a 14 éves iskolásfiú szenvedélyesen rajong a számítógépes zenéért. Kitartóan ostromolta Russelt, hogy engedje őt segíteni, míg végül Russel beadta a derekát. Ben így szolgált be a Lionheadnél szerzett első benyomásairól:

„Egyáltalán nem olyan volt, mint amire számítottam. Amikor reggel tíz előtt néhány perccel odaértem, azt vártam, hogy mindenki bent szorgoskodik majd az irodában, akárcsak azokban az irodákban, amiket az ember a TV-ben lát. Ennek ellenére tízkor még csak három-négy

ember lézengett bent. A többiek csak később jöttek, és Peter Molyneux érkezett utolsóként. Ebédidőig nem is lehetett őt látni. Később elmondták, hogy Peter gyakran hajnali háromig dolgozik. Végül is, ha jól belegondolok, egy főnök akkor jön és megy, amikor neki tetszik... Russelnek még előbb át kellett néznie némi hálózatos anyagot, ezért ebédidőig nem találkozhattam vele. Hogy elússem az időt, átmentem Robbo szobájába, hogy teszteljem egy kicsit a játékot. Ez a szoba egy körte alakú terem, amelynek falát körös-körül tesztlékek borítják. Bent hárman már javában tesztelték a játékot, és csak annyit mondhattak, hogy a Black & White nagyon királyul néz ki. Igaz, egyelőre még nem lehet vele játszani, csak egy majommal lehet bejárni a játéktérre. Néha korrektil működött, néha azonban az egész játék hihetetlenül lassult, három-négy frame-et produkált egy másodperc alatt, így lehetetlen volt használni. Amikor ez történt, Jean-Claude, az engine programozója mindig rohanva érkezett, megnézte, mi történt, majd visszaszaladt a gépéhez kijavítani a hibát. A többi tesztter közben teljesen belemélyed a Quake 3: Arena demójába, amit valaki az Internetről töltött le. Ebédszünetben aztán mindenki egy hatalmas Quake deathmatch-partyban vett részt. Látszott rajtuk, hogy sokat játszottak már a programmal, mert teljesen lealáztak engem...

Délután Russelnek már végre volt ideje velem foglalkozni. A Lionhead hangstúdiója lenyűgö-





ző, rengeteg effektgenerátor, sampler és bonyolult mixer található benne, valamint két számítógép. Az egyik egy Apple Mac – bár Russel elmondása szerint azt már semmire sem használja... Minden digitális, sehol nem látsz magnószalagot. Russel a Cubase és a Cakewalk programokkal komponálja a játékok zenéit. Nekem is van otthon Cubase-em, és amióta szert tettem egy SoundBlaster Live! hangkártyára, Russel állandóan azt hajtogatta, hogy használnom kellene a Soundfontokat. De én soha nem értettem igazán a Soundfont lényegét, amíg Russel meg nem mutatta, hogyan hozhatom létre és használhatom Cubase-ben azokat. Lényegében ezek is olyanok, mint a Word fontjai, csak sokkal bonyolultabbak. Russel megkért, hogy mutassak neki néhány saját zenét, és én lejátszottam neki azokat a mixeket, amelyeket Mixmannel és Cubase-zel gyártottam. Ő teljesen felhangosította a berendezést, hogy zengett tőle az egész iro-

daház. Nagyon kellemetlen volt... Néhány ember a Lionheadről át is jött, és benyitott az ajtón: „Hé, Russel, ezt már szeretjük. Végre valami saját zene – a változatosság kedvéért...” Ide-oda kapkodtam a fejem, de aztán rájöttem, hogy csak ugratják Russelt.

Egyébként meglehetősen csendes a Lionhead főhadiszállása, leszámítva persze a hangstúdiót. Az emberek csak ülnek egész nap a monitorra meredve, és rajzolnak vagy püfölik a billentyűzetet. Az egyhangú robotot csak az törte meg, amikor Scawen, az egyik 3D engine-programozó begyűjtött mindenkit, hogy megcsodálhassuk új rutinját, amelynek hatására egy tigris-lény jóvá változott, ha megevett egy malacot...

Russelnek még rengeteg teendője van a stúdióban a játék hangjaival és zenéivel. Fantasztikus, ahogy felépítette a Black & White zenerendszerét. A különböző törzsekhez más-más típusú trackek tartoznak, és a zene atmoszférája aszerint fog változni jó és rossz között, ahogy a játéktér változik. Az ehhez hasonló aprólékos részlet-kidolgozások miatt tartt hosszú ideig, amíg egy számítógépes játék elkészül. A Lionhead már két éve dolgozik a Black & White-on, de még mindig sok a tennivaló. Nem is bírom kívánni, amíg befejezik, mert tényleg hihetetlenül néz ki. Ja, és ha hallod majd a játékból az óriás teknőslény visítását, amikor adsz neki egy pofont, jusson eszedbe, hogy az én voltam, ÉN! Én visitottam a mikrofonba, majd egy keverőgépén lejjebb vettük a hangot néhány oktávval, végül visszhangot adtunk neki, hogy realistikusabb legyen a hang. Remélem, hogy eme kis apróság révén a játék végleges verziója viselni fogja a „kezem” nyomát...”





STAR FÓKUSZBAN WARS



A JÁTEKOK TÖRTÉNELME

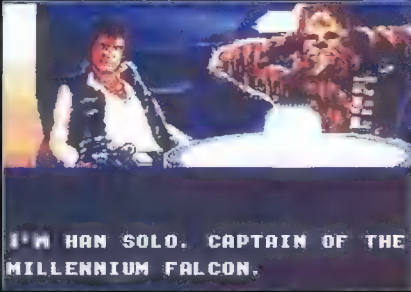
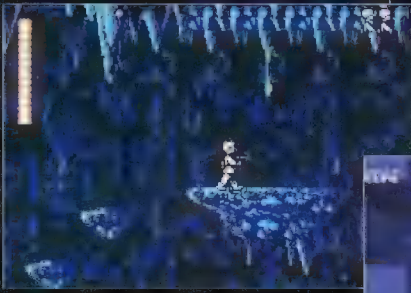
Miköz hallgatók hirtelen rajongó nem számított meg arról, hogy egy X-számba kerülő vezető? Ki nem vágyta azt, hogy az Erő hatalmának izgalmas kalandjait élje meg, és hogy a kezében legyen a parba a Darth Vadert? Ki ne lenne kíváncsi arra, milyen kalandokat éltek át a hoth-i csaták során a Birodalom inváziója miatt? Ki nem ábrándozott az Ezereves Solyom pilótáinak életében? A nagy Star Wars-epizód által elképeztetett hirtelen az egész univerzum, és a rá épülő sokmillió iparág természetesen lehetőséget nyújt arra, hogy ne csak passzív nézői, hanem cselekvő részesek legyünk a legendás messzi-messzi galaxis történelmének. A szerep- és kártyajátékok mellett erre természetesen a számítógépes és videojátékok nyújtják az ideális megoldást.

A véletlenek (?) szerencsés egybeesése folytán a Star Wars-sztori és a szórakoztató számítástechnika felfutása, igazi világjelenséggé válása szinte teljesen párhuzamosan futott, valójában a Star Wars-játékok történelme a teljes játéktörténelem kivonata, visszatükröződése a Halálcsillag tükörfényes páncélján...

[illegible]

Az első világháború alatt, egy a köz-
kező évben megjelent a pattharmad-
as. A Wars, Peace, and Central Europe
méllyi kóros volt, azaz, 3D-s képet
adott a világról. És inkább
mint egy X-Wing pilótájukébe ül-
tették a...

A legújabb részben a Halálcsillag visszajött, és a TIE katonák ismét a központba kerültek. A TIE katonák a legújabb részben a Halálcsillag visszajött, és a TIE katonák ismét a központba kerültek. A TIE katonák a legújabb részben a Halálcsillag visszajött, és a TIE katonák ismét a központba kerültek.

[illegible]

I'M HAN SOLO. CAPTAIN OF THE
MILLENNIUM FALCON.



70. YOU WISH TO BECOME JEDI.
TEACH YOU I WILL. BUT MUCH
TRAINING YOU MUST DO FIRST.

[illegible]

Hayatın en karanlık a. Gamalengid anık
bu. vucudun 345-ı vucudun pıncı
son a. filmek. vucudun anıkı. vucudun de

... Star Wars-jelölt, több el

42.

STAR WARS EPISODE I: A NYER

- Típus: helyettesítő -
- Fejlesztő: LucasArts



Legnagyobb sikerű PC-játékot az idők során a Star Wars univerzumot alapozó filmek alapján készítették. A Star Wars: Episode I: The Phantom Menace a legelső rész, amely a galaxis háborújának kezdetét mutatja.

41.

JAGGED ALLIANCE 1-2

- Típus: helyettesítő -
- Fejlesztő: SirTech



A Jagged Alliance 1-2 egy nagyon sikeres stratégiai játék, amely a SirTech fejlesztésében készült. A játék a Jagged Alliance 1-2 sorozat első két részét tartalmazza.

40.

THIEF

- Típus: helyettesítő -
- Fejlesztő: Looking Glass



A Thief egy nagyon sikeres akció-játék, amely a Looking Glass fejlesztésében készült. A játék a Thief sorozat első két részét tartalmazza.

39.

WIZARDRY 7

- Típus: helyettesítő -
- Fejlesztő: SirTech



A Wizardry 7 egy nagyon sikeres akció-játék, amely a SirTech fejlesztésében készült. A játék a Wizardry sorozat első két részét tartalmazza.

38.

LANDS OF LORE-SOROZAT

- Típus: helyettesítő -
- Fejlesztő: Maxis

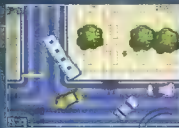


A Lands of Lore egy nagyon sikeres akció-játék, amely a Maxis fejlesztésében készült. A játék a Lands of Lore sorozat első két részét tartalmazza.

37.

GRAND THEFT AUTO

- Típus: helyettesítő -
- Fejlesztő: DMA Design



A Grand Theft Auto egy nagyon sikeres akció-játék, amely a DMA Design fejlesztésében készült. A játék a Grand Theft Auto sorozat első két részét tartalmazza.

36.

COLIN McRAE RALLY

- Típus: helyettesítő -
- Fejlesztő: Endemol



A Colin McRae Rally egy nagyon sikeres akció-játék, amely az Endemol fejlesztésében készült. A játék a Colin McRae Rally sorozat első két részét tartalmazza.

35.

MORTAL KOMBAT-SOROZAT

- Típus: helyettesítő -
- Fejlesztő: Konami



A Mortal Kombat egy nagyon sikeres akció-játék, amely a Konami fejlesztésében készült. A játék a Mortal Kombat sorozat első két részét tartalmazza.

34.

JEDI KNIGHT

- Típus: helyettesítő -
- Fejlesztő: LucasArts



A Jedi Knight egy nagyon sikeres akció-játék, amely a LucasArts fejlesztésében készült. A játék a Jedi Knight sorozat első két részét tartalmazza.

33.

WOLFENSTEIN 3D

- Típus: helyettesítő -
- Fejlesztő: id Software



A Wolfenstein 3D egy nagyon sikeres akció-játék, amely az id Software fejlesztésében készült. A játék a Wolfenstein 3D sorozat első két részét tartalmazza.

32.

FALLOUT 1-2

- Típus: helyettesítő -
- Fejlesztő: Bethesda



A Fallout 1-2 egy nagyon sikeres akció-játék, amely a Bethesda fejlesztésében készült. A játék a Fallout 1-2 sorozat első két részét tartalmazza.

31.

GRIM FANDANGO

- ▶ Tavaszi helyezés: -
▶ Felkészítő: LucasArts

A LucasArts eddig utolsó (és utolsó?) egyedi grafikai hangulatú és koncepcióerővel bíró Halál város (azaz a Halál város) című játékát a 2D-es képi világával és a 3D-es hangulatával nyújtotta be. A játék a halál városban játszódik, ahol a halál városban játszódik.



30.

TOMB RAIDER-SOROZAT

- ▶ Tavaszi helyezés: 20
▶ Felkészítő: Core Design

Mindenki tud, hogy a Tomb Raider a legismertebb és legkeltezőbb játék a világon. A játék a Core Design által készített, a 3D-es képi világával és a 3D-es hangulatával nyújtotta be. A játék a halál városban játszódik, ahol a halál városban játszódik.

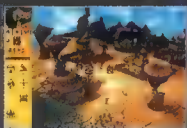


29.

POPULOUS-SOROZAT

- ▶ Tavaszi helyezés: 8
▶ Felkészítő: Bullfrog

Az első Populous a legismertebb és legkeltezőbb játék a világon. A játék a Bullfrog által készített, a 3D-es képi világával és a 3D-es hangulatával nyújtotta be. A játék a halál városban játszódik, ahol a halál városban játszódik.



28.

DAY OF THE TENTACLE

- ▶ Tavaszi helyezés: 19
▶ Felkészítő: Sunsoft

Az első Day of the Tentacle a legismertebb és legkeltezőbb játék a világon. A játék a Sunsoft által készített, a 3D-es képi világával és a 3D-es hangulatával nyújtotta be. A játék a halál városban játszódik, ahol a halál városban játszódik.



27.

TOTAL ANNIHILATION/KINGDOMS

- ▶ Tavaszi helyezés: 38
▶ Felkészítő: Falcag

Az első Total Annihilation a legismertebb és legkeltezőbb játék a világon. A játék a Falcag által készített, a 3D-es képi világával és a 3D-es hangulatával nyújtotta be. A játék a halál városban játszódik, ahol a halál városban játszódik.



26.

PANZER GENERAL 1-2

- ▶ Tavaszi helyezés: 29
▶ Felkészítő:SSI

Az első Panzer General a legismertebb és legkeltezőbb játék a világon. A játék a SSI által készített, a 3D-es képi világával és a 3D-es hangulatával nyújtotta be. A játék a halál városban játszódik, ahol a halál városban játszódik.



25.

MONKEY ISLAND-SOROZAT

- ▶ Tavaszi helyezés: 19
▶ Felkészítő: LucasArts

Az első Monkey Island a legismertebb és legkeltezőbb játék a világon. A játék a LucasArts által készített, a 3D-es képi világával és a 3D-es hangulatával nyújtotta be. A játék a halál városban játszódik, ahol a halál városban játszódik.

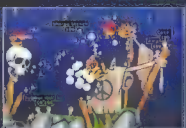


24.

WORMS-SOROZAT

- ▶ Tavaszi helyezés: 26
▶ Felkészítő: Team 17

Az első Worms a legismertebb és legkeltezőbb játék a világon. A játék a Team 17 által készített, a 3D-es képi világával és a 3D-es hangulatával nyújtotta be. A játék a halál városban játszódik, ahol a halál városban játszódik.



23.

UNREAL

- ▶ Tavaszi helyezés: 13
▶ Felkészítő: Epic Megacorp

Az első Unreal a legismertebb és legkeltezőbb játék a világon. A játék a Epic Megacorp által készített, a 3D-es képi világával és a 3D-es hangulatával nyújtotta be. A játék a halál városban játszódik, ahol a halál városban játszódik.



22.

DUNE-SOROZAT

- ▶ Tavaszi helyezés: 34
▶ Felkészítő: Westwood

Az első Dune a legismertebb és legkeltezőbb játék a világon. A játék a Westwood által készített, a 3D-es képi világával és a 3D-es hangulatával nyújtotta be. A játék a halál városban játszódik, ahol a halál városban játszódik.



11.

COMMANDOS

▶ Tavaszi helyezés: 28

▶ Fejlesztő: Bizarre

Egy klasszikus legendás katonai akcióstratégia, melyben a Commandos antikus és modern katonák alkotta seregével a második világháború idején a német megszállt területeken végzik a feladatukat. A játékban a német csapatok ellen kell harcolni a franciák, britek és oroszok segítségével. A játékban a német csapatok ellen kell harcolni a franciák, britek és oroszok segítségével.



10.

FIFA SOCCER-SOROZAT

▶ Tavaszi helyezés: 40

▶ Fejlesztő: EA Sports

A világ legnépszerűbb sportját szimuláló futballjátékok sorozatának legújabb kiadását a EA Sports a FIFA Soccer 2000 címmel adja ki. A játékban a világ legjobb csapataival kell játszani a futballt. A játékban a világ legjobb csapataival kell játszani a futballt.



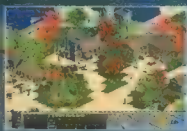
9.

AGE OF EMPIRES

▶ Tavaszi helyezés: 22

▶ Fejlesztő: Microsoft

Az Age of Empires egy klasszikus stratégiajáték, amelyben a játékosnak kell felépítenie a civilizációját a kőkortól a középkorig. A játékban a játékosnak kell felépítenie a civilizációját a kőkortól a középkorig.



8.

NEED FOR SPEED-SOROZAT

▶ Tavaszi helyezés: 23

▶ Fejlesztő: Electronic Arts

A Need for Speed sorozat egy klasszikus versenyfutás játékok sorozata, amelyben a játékosnak kell nyernie a versenyeket. A játékban a játékosnak kell nyernie a versenyeket.



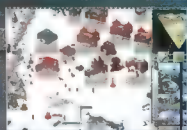
7.

COMMANDER CONQUER/RED ALERT

▶ Tavaszi helyezés: 5

▶ Fejlesztő: Westwood

A Commander Conquer és Red Alert egy klasszikus stratégiajáték sorozata, amelyben a játékosnak kell felépítenie a civilizációját a kőkortól a középkorig. A játékban a játékosnak kell felépítenie a civilizációját a kőkortól a középkorig.



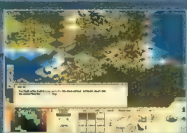
6.

CIVILIZATION-SOROZAT

▶ Tavaszi helyezés: 2

▶ Fejlesztő: MicroProse

A Civilization sorozat egy klasszikus stratégiajáték sorozata, amelyben a játékosnak kell felépítenie a civilizációját a kőkortól a középkorig. A játékban a játékosnak kell felépítenie a civilizációját a kőkortól a középkorig.



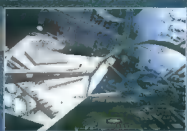
5.

X-WING-SOROZAT

▶ Tavaszi helyezés: 4

▶ Fejlesztő: LucasArts

A X-Wing sorozat egy klasszikus űrhajó harci stratégiajáték sorozata, amelyben a játékosnak kell felépítenie a civilizációját a kőkortól a középkorig. A játékban a játékosnak kell felépítenie a civilizációját a kőkortól a középkorig.



4.

DIABLO

▶ Tavaszi helyezés: 3

▶ Fejlesztő: Blizzard

A Diablo egy klasszikus akció- RPG játék, amelyben a játékosnak kell felépítenie a civilizációját a kőkortól a középkorig. A játékban a játékosnak kell felépítenie a civilizációját a kőkortól a középkorig.



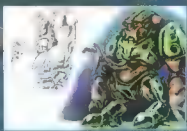
3.

HALF-LIFE

▶ Tavaszi helyezés: -

▶ Fejlesztő: Valve

A Half-Life egy klasszikus akció- RPG játék, amelyben a játékosnak kell felépítenie a civilizációját a kőkortól a középkorig. A játékban a játékosnak kell felépítenie a civilizációját a kőkortól a középkorig.



2.


STARCRRAFT

▶ Tavaszi helyezés: 18

▶ Fejlesztő: Blizzard

A Starcraft egy klasszikus stratégiajáték sorozata, amelyben a játékosnak kell felépítenie a civilizációját a kőkortól a középkorig. A játékban a játékosnak kell felépítenie a civilizációját a kőkortól a középkorig.





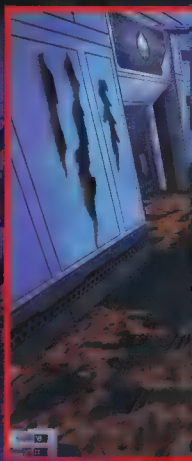
30 EROTIKA

System Shock 2

Shock to the System

▼ Feltárási módúig az 1999.

Az öt évvel ezelőtt megjelent System Shock jóeskán megelőzte a korát. Az 1994-es játék sok olyan tulajdonsággal rendelkezett, amellyel nem sok más program büszkélkedhetett akkoriban. A teljes 3D engine, a remekül felépített kerettörténet és az izgalmas játékmenet – amelyben nagyon sokszor kellett használnunk reflexeink mellett az eszünket is – mély nyomat hagyott a játékosokban, akik szívesen vették volna ha a cyberpunk-thriller játéknak elkészül a folytatása. Pontosan öt évet kellett erre várni, s hogy megérte-e, az hamarosan kiderül...



[illegible][illegible][illegible]

A jelenlegi viszonyok között a katonák lakása, a lakóhelyi közvilágítás, a víz-fűtés-hűtés költségei megengedhetetlenül magasak, nem vállalhatók helyi szinten.

történt vele az elmúlt néhány hétben. Egy elektronikus üzenet fogadja Dr. Janice Polítótól, hogy menjen fel a negyedik szintre. Ám miután elindul, rá kell, hogy döbbenjen: valami nagyon balul sült el a kutatóexpedíció indulása körül...

Itt kezdődik el a játék, és mivel hősrünk memóriája valamilyen oknál fogva nem áll helyzete magaslátán, a történeteket csak me-

A NEMZET

A játék kissé furcsa módon négy évvel a fentebb említett események előtt kezdődik. Hamar kiderül azonban, hogy ez a négy év felel meg a karakter-generálásnak, amely a System Shock 2-ben igen egyedi, de annál érdekesebb módon történik. Egy új játék kezdetekor először egy alap-tréningen esünk át, amelyben a program elmagyarázza a játék alapvető keze-

elmjük természetfeletti erejével végezhető lehetőségek alapjait sajátíthatják el. Mindhárom tréninget jó alaposan tanulmányozzuk végig, hiszen a három választható karakterosztály alapvető képességeinek használatát sajátíthatjuk el segítségükkel. Ha ezzel végeztünk, akkor már bizony választanunk kell a három osztály között. Igaz, a programban nincsenek ezen néven nevezve, de tulajdonságaik miatt



net közben deríthetjük ki. Mivel nem szeretném lelőni a poént, a sztori további folyását nem ecseletem, de azt azért elárulom – ez egyébként nagyon hamar kiderül –, hogy a Tau Ceti 5-ön a tudósok egy mesterséges intelligenciára és egy teljesen új, idegen létfőrmára bukkantak, amely nagy, szerves alapú „tojásokból” kel ki (elégé hasonlít az Alien-filmekben látható tojásokra). Az gondolom, senkinek sem okoz óriási meglepetést, hogy a mesterséges intelligencia nem más, mint SHODAN, akit az előző rész végén nem sikerült teljes egészében elpusztítani. Miután magunkhoz térünk a hajó fedélzetén, hamar világossá válik, hogy a legénység egykori tagjai valamilyen biológiai kísérlet következtében teljes egészében átalakultak. Hogy mi is történt valójában, arra csak a játék legvégén derül fény...

lését, az irányítást, az ugrást és a fel-le mászást. Ez a tréning egyébként teljes egészében kihagyható – csakúgy, mint az ezután következő három részből álló továbbképzés. Ez a három fajta továbbképzés lényegében a három választható karakterosztály „működését” magyarázza el. A karakterosztályok nem határolódnak el egymástól olyan szigorúan, mint más, hasonló stílusú programokban, lényegében csak azt határozzák meg, hogy hősrünk a játék elején milyen alap-tulajdonságokkal rendelkezik.

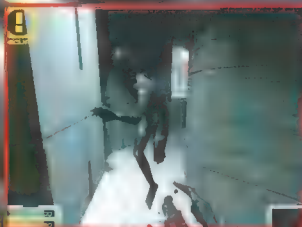
Az első továbbképzés a katonai tréning. Itt a program a fegyverekkel kapcsolatos alapvető műveleteket (lövés, újratöltés, karbantartás) mutatja be. A második a műszaki felkészítés, itt a javítás, a hackelés és hasonló stílusú tevékenységek kerülnek sorra. Az utolsó a pszionikus oktatás, amelyben az arra fogékonyak

a legegyszerűbb, ha katonának, hackernek és pszionikusnak hívjuk őket. Ez a választás csak a kezdeti tulajdonságokra vonatkozik, a játék közben a tapasztalati pontok elköltésével bármilyen irányba telergethetjük karakterünk fejlődését, így egy katonából is kinevelhetünk egy pszionikus képességekkel megáldott embert – ez természetesen fordítva is igaz. Miután kiválasztottuk a számunkra leginkább szimpatikus karakterosztályt, még nem kezdhetjük el a játékot, előtte háromszor három választási lehetőségünk van, amellyel tovább finomíthatjuk karakterünk szakképzettségét. Miután végeztünk mindhárom választási lehetőséggel – amelyek egyébként egy-egy távoli bolygón eltöltött egy évig tartó kiképzésnek felelnek meg –, a UNN Rickenbackerre vezényelnek, és kezdetét veszi a nagy kaland... A karakteralkotáshoz sok tanácsot nem lehet

adni, mindenki nyilvánvalóan a saját elképzelése szerint készíti el az általa irányított hőst, ám igyekezzünk úgy megalkotni emberünket, hogy minél több dologhoz érten, mert játék közben egy új szakértelmet megtanulni jóval több tapasztalati pontba kerül, mint továbbfejleszteni egyet, amihez alapfokon már értünk. A játék- és karakterrendszer jellegéből adódóan bizonyos feladatokat többféle mó-

vékenységnél jelent valamilyen pluszt, ha kellően magasak, sőt, bizonyos dolgoknak még minimum követelményük is van. Az első tulajdonság az erő, ez határozza meg, hogy mennyi tárgyat cipelhetünk magunkkal, illetve azt, hogy mekkora sebzést okozunk közelharcban. A második tulajdonság az állóképesség – ha ez magas, több életerőnk van, valamint szervezetünk is jobban ellenáll a mérge-

minél magasabb szintre fejleszteni. Aki barátkolásban szeretne jeleskedni, az a fegyvermódosítás segítségével még a leggyengébb fegyverből is soha nem látott teljesítményt csíholhat ki. Végül a kutatás szakértelmével a számunkra ismeretlen, idegen anyagokból szerezhetünk létfontosságú információkat. A technikai szakértelmek érdekessége, hogy különböző programokkal nagyban lehet növelni



don meg lehet oldani, a zárt ajtót a katona szétlövi valami durvább fegyverrel, a hacker addig babrál a számítógépes rendszerben, amíg ki nem tudja nyitni, a pszionikus pedig még ennél is elegánsabb megoldást választ, a túloldalon álló ellenségre rákényszeríti akaratát, aki kitarja neki az ajtót...

Mi is az a SYSTEM SHOCK?

Az első részhez hasonlóan a System Shock 2-t sem igazán lehet egy stílus keretei közé beéltetni. A mozgás és a harc pontosan olyan, mint a first person shooterekben, emellett szerep- és kalandjáték-elemek is helyet kaptak a programban. Ezek együttes keveréke állítja elő azt az utánozhatatlan hangulatot, amely az első részt is jellemezte. Karakterünk öt alap-tulajdonsággal rendelkezik, ezen tulajdonságok szerepe igen nagy, a játékban rengeteg te-

zéssel és a radioaktív sugárzással szemben. A harmadik tulajdonság a pszionika, amelynek jelentősége egyértelmű – pszionikus képességeink hatásfokát, illetve psi pontjaink számát határozza meg. Az agilitás, a negyedik tulajdonság, a sebességünket növeli, illetve az esés által okozott sebzést csökkenti. Az utolsó tulajdonság a cyber, amely jó néhány szakértelmhez (lásd lentebb) ad pluszokat.

Karakterünk nem csak alaptulajdonságokkal, hanem technikai-, harci- és pszionikus szakértelmekkel rendelkezik. A technikai szakértelmek közül az élre kívánczik a hackelés, azaz a számítógéprendszerekbe való behatolás képessége. A javítással az elromlott fegyvereket és egyéb felszereléseket javíthatjuk meg. Aki esetleg nem szeretné megvárni, hogy szétesett fegyverét kelljen javíztatnia, megkísérelheti a fegyver-karbantartó szakértelmét

hatékonyságukat – a fegyver-karbantartás kivételével.

A harci szakértelmek négy csoportba vannak felosztva, mindegyik csoport egy-egy fegyvertípusnak felel meg. A hagyományos fegyverek a pisztolyokat, a puskákat és a hasonló eszközöket foglalják magukban. Az energiafegyverek közé a lézer-alapú eszközök tartoznak – a lézerpisztolytól kezdve egészen a lézerkardig. Valószínűleg senkinek sem okoz gondoz elképzelni, hogy melyek tartozhatnak a nehéz-fegyverek közé – a gránát- és rakétavetők. Az egzotikus fegyverek pedig az idegen technológia alaposabb tanulmányozása után érthetőek csak el számunkra.

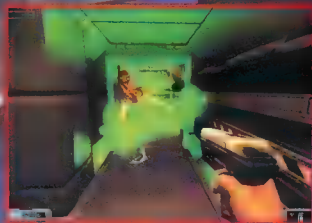
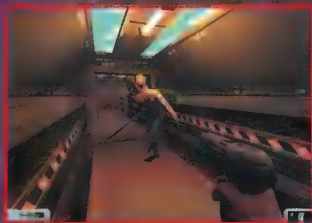
A pszionikus képességek öt szintre vannak osztva. Szintenként hét különböző psi-képesség megtanulására van lehetőségünk, természetesen minél magasabb szintű valami,

annál hatékonyabb, ám annál több psi pontot is fogyaszt.

A fentebb elmitett összes tulajdonság, illetve képzettség a kapott tapasztalati pontokból (amelyeket a System Shock 2-ben kibernetikus modulok testesítenek meg) tanulható meg, illetve fejleszthető tovább.

páncéltörő). A választék tehát óriási, senki sem vádolhatja a készítőket azzal, hogy kevés fegyver-, illetve lőszertípust bocsátanak a rendelkezésünkre. A képzettségeknél már említettem, hogy a fegyverek folyamatosan romlanak, ha pedig teljesen tönkremennek (ezt egyébként a legnagyobb lövöldözés kö-

A különféle beültetések működése is változott az előző részhez képest. Egyszerre csak egy (a megfelelő képességgel kettő) kibernetikus beültetés használható, amely valamelyik alap tulajdonságot növeli meg. A beültetés ilyenkor folyamatosan veszít energiájából, ha ez elfogy, csak feltöltés után lehet újra használni.



Természetesen minél magasabb szintre szeretnénk valamit növelni, annál több pontba kerül. A fentiekén kívül a játék bizonyos pontjain lehetőségünk van egyéb – speciális – képességek megtanulására, amelyek tovább színesíthetik karakterünk tudását.

FEYVEREK, PÁNCÉLOK, BEÜLTETÉSEK

A System Shock 2 külsőleg nagyon hasonlít egy first person shooter játékra, ezért nem maradhatott ki belőle a rengeteg felhasználható fegyver. Összesen tizennégy féle (!) különböző gyilkoló eszköz áll rendelkezésünkre – ez a szám még egy Quake-klónnak is dicséretre válna! Ezen felül minden fegyvert két szinten továbbfejleszthetünk, ezek általában a tüzelési gyorsaságban vagy a sebészen nyilvánulnak meg. A fegyvereknek kétfajta tüzelési módjuk van, s a legtöbbhöz különféle löszereket is használhatunk (pl. normál vagy

zepte adják elő legszívesebben), használhatatlanná válnak, és csak a javítás szakértelemmel lehet újra életet lehelni beléjük. A program folyamatosan tájékoztat a fegyver állapotról, ezt a karbantartás szakértelemmel javíthatjuk. A javítás és a karbantartás szakértelem akkor különösen fontos, ha speciális, saját magunk által módosított fegyverrel rendelkezünk, mert ilyen nem találhatunk minden sarkon – ha tönkremegy, el lehet dobni, és keresni egy másikat... Lehetőségünk van páncélzat viselésére is, ez a rész azonban nincs annyira részletesen kidolgozva, mint a fegyverzet, egész egyszerűen magunkra akasztjuk a talált páncélt (természetesen csak akkor, ha megfelelően a minimum tulajdonság-követelménynek) és máris élvezhetjük a védelmet. Szerencsére a páncél nem sérül, ám folyamatosan csökkenti a minket érő sebéseket.

EGYÉB FELSZERELÉSEK

A System Shock 2-ben – elődjéhez hasonlóan – rengeteg különféle tárgyat cipelhettünk magunkkal. Gyógyító eszközök, különböző beültetések, löszerek, fegyverek foglalhatják el az értékes inventory-helyeket. Mivel mindent úgysem tudunk magunkkal vinni, a legjobb ötlet, ha kinevezzük az űrhajó egy szobáját raktárnak, és ide rakosgatjuk le azokat a felszereléseket, amelyeket éppen nem szeretnénk használni, de később még lehet, hogy jól jönnének. A program egyik legjobb tulajdonsága, hogy minden tárgyról igen részletes leírást kérhetünk, amelyből rengeteg háttérinformációt tudhatunk meg, sőt, a használatukhoz esetleg szükséges minimum tulajdonság-értékeket is közli a program.

HACK ELEK, EZERMESTER

A programban nem csupán „normális” úton lehet bejutni a számítógéprendszerekbe, ha-

nem illegális módszerrel is. Szinte minden meghackelhető a játékban, a biztonsági számítógéptől kezdve az ételautomatán keresztül egészen a talált Gameboy-szerű játékkonzolig. Ez utóbbi külön figyelmet érdemel, mert rengeteg-féle játékot találhatunk hozzá, akár egy RPG-t is! A rendszerek feltörése elég egy-

PSZIONIKA

Minden karakter megtanulhatja, hogy elméjével különféle dolgok befolyásolásra legyen képes. A programban 35 psi-képesség kapott helyet, a gyengébbekkel csak apró sebet ejthetünk másokon, de a durvábbak már akár életpontok elszívására vagy robotok lebé-

VÉLEMÉNY

A System Shock első része igen előkelő helyet foglal el saját topistámon, így nem véletlen, hogy már nagyon vártam a folytatást. A második rész megérkezett, és véleményem szerint igazi telitalálat lett! A hangulat első osztályú, néha bizony igen nagyot ugrottam, amikor valaki/valami rám vetette magát az úrhág egyik sötét folyosóján. Mind a grafika, mind a hang nagyon jól illeszkedik a program hangulatához, a remek történetről nem is beszélve. A program rengeteg lehetőséget kínál karakterünk fejlesztésére, így akár többször is végig lehet játszani a System Shock 2-t, garantáltan nem olyan, mint előzőleg. Nálam jelen pillanatban az év eddigi legjobb játéka, s nem csodálkoznék rajta, ha ezt a címet meg is őrizné. Mindenki-nek kötelező!

CARIS



eredményeit bármikor újra elővashatjuk. Ezen kívül egy nagyon jól használható automatikus térképező opció is a segítségünkre van, amelyen a fontosabb dolgokat (újraélesztő helyiség, biztonsági számítógép stb.) a gép magától bejelöli. Természetesen mi is helyezhetünk el a térképen saját jeleket. Szintén itt kapott helyet – az egyéb információk mellett – a nálunk lévő ajtónyitói mágneskártyák felsorolása. Könnyedén ellenőrizhetjük, hogy rendelkezünk-e a szükséges kártyával.

HANGULAT, JÁTÉKMENET

Nem véletlenül említettem a cikk elején a Half-Life-ot, a System Shock 2 közben sokszor eszünkbe jut majd a Sierra first person shootere. Ennek az az oka, hogy a két program hangulata nagyon hasonló egymáshoz. Ez természetesen nem baj, sőt! A System Shock 2 is jókora feszültségben és félelemben tartja a játékost, aki nem igazán tudja néha, hogy mihez kezdjen. Jellemző jelenet a programból, amikor éppen tönkre megy a pisztoly, megjavítani ugye nincs idő, az ember inkább menekülésre fogja a dolgot, ám egy bezárt ajtó állja útját. Ilyenkor bizony pillanatok alatt kell dönteni arról, hogy megpróbáljuk meghackelni az ajtó elektronikus zárját, esetleg mégis a fegyverjavítás mellett döntünk, vagy pedig előkapjuk a franciakuksot, és szembeszállunk a szörnyrel. A grafikai megjelenítésért a Thiefben debütált Dark-engine a felelős, így nem véletlen, hogy kiválóak a fény-árnyék hatások. A néha megszólaló cyber-musika, a távoli hangeffektek mind-mind a megfelelő hangulatot árasztják, amely annyira magával ragadja a játékost, hogy csak nehezen képes otthagyni a programot, akár rövid időre is. Ah szeretne az első részt és/vagy vonzódd a sci-fi történetekhez, jól teszi, ha kipróbálja a System Shock 2-t!

szérű, minden számítógépnek van egy alap nehézségi foka, százalékban megadva. Ezt az értéket csökkenthetjük megfelelően magas Cyber tulajdonsággal, Hack szakterítéssel és az installált törőszoftvekkal. Habár a legfontosabb ajtókat – természetesen – csak a megfelelő kóddal tudjuk kinyitni, egy minimális Hack szakterítéssel minden karakternek rendelkeznie kell, legalább annyival, hogy hatástalanítani tudja a biztonsági számítógépeket, különben az automata ágyúk hamar darabokra lövik. A hackelés viszonylag egyszerű, a megjelenő „kapcsolási rajzon” három fehérre festett négyzetet kell azonos színű vonalakkal összekötnünk.

nítására is alkalmasak. Ha úgy döntünk, hogy a pszionika irányába szeretnénk terelni karakterünk fejlődését, igyekezzünk minden megszerzett tapasztalati pontot arra költeni, mert csak a magasabb szintű psi-képességek igazán hatások, ha azokat nem tudjuk megtanulni, sokkal jobban járunk egy shotgunnal...

ELEKTRONIKUS JEGYZETELÉS

A program minden lényeges információt eltárol számunkra, amelyeket igen egyszerű előkeresünk. A kapott e-maileket, a talált feljegyzéseket, az éppen végrehajtandó és a már végrehajtott feladatokat, valamint a kutatások

94

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HANGVERGÉNY

3D-TÁMOGATÁS

MULTIPLAYER

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA

HANGULAT

ÖSSZETETTÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

HALF-LIFE

THIEF

SIM

Shadowman

Baljós árnyék

▼ Acclaim/Iguana

A Tomb Raider 4-nek nem lesz könnyű dolga idén a játékpiacon... Lara nimbusza az ötleetlen folytatásoknak és kiegészítőknak köszönhetően mostanra erősen megkoptott, és a népszerűségéből bőven kijut az olyan sztároknak is, mint amilyen a Drakan hősnője, Rynn. Ráadásul nagyon ígéretes third person shooternek készülnek letaszítani trónjáról a polygonkirálynő kalandjait: a Drakan, a hamarosan megjelenő Soul Reaver és az Acclaim új gyöngyszme, a Shadowman.



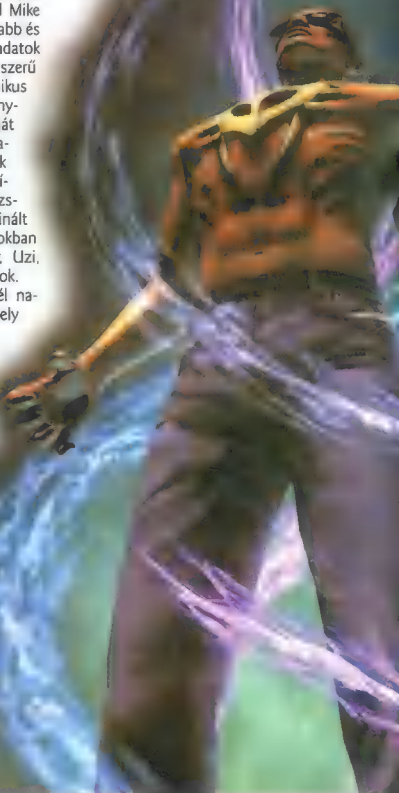
dark irányzatok a ponyva-irodalom és a filmgyártás után a játékipart is elérték: mostanában a kiadók egyre-másra halmozák a sötétebbnél sötétebb törté-

neteket (Requiem, Messiah, Vampire), sőt, az aktuális újhullámból még a humoros játékoknak is kijutott (Discworld Noir). Az Acclaim zászlója alatt hajózó Iguana fejlesztőcsoport (a Turok 1-2-ből lehet ismerős a név) is behódolt a trendnek, és elkészítették Shadowman című third person shooterüket, amely az azonos című – szintén dark – képregények alapján készült. Ennek megfelelően a Shadowman sztorija nagyban épít a képregények gazdagon kidolgozott világára, amely alapvetően két részre különül el, a hétköznapi emberek által benépesített Liveside-ra, és az élők birodalmával párhuzamos alternatív világra, a Deadside-ra, amelyet a Mennyországba – vagy a Pokolba – tartó üdvözlő – vagy elkárhozó – lelkek népesítenek be. A Deadside létezéséről kevés élő tud, ők azonban szinte kivétel nélkül a fekete voodoo mágia nagymesterei, akik gondoskodnak arról, hogy a Deadside gonosz hatalmai ne kerülhessenek át a való világba. Ennek a „gondos-

kodásnak” a legfőbb eszközei a shadowmanek, azaz árnyemberek, vagyis olyan emberek, akiket végrehajítottak egy bonyolult voodoo-szerbartást, egy mágikus szellemmaszk mellkasba történő beépítését. A szertartás után az árnyember képes mindkét világba belépni, erős feketé mágját használni, és jóformán halhatatlan lesz. Mike LeRoy, játékunk főszereplője is egy ilyen árnyember, akinek a Gonosz minden eddigéinél erősebb támadását kell visszavernie: a Deadside tisztátalan lelkeit, démonait és egyéb szörnyeit egy erőskezü és roppant titokzatos vezető toborozza hadsereggé, hogy a két világ közti pecsétet megtörve a Liveside-ra irányíthassa a túlvilági teremtményeket. A világot ezáltal tehát Mike LeRoy mentheti meg, természetesen nem egyedül. Segít neki Nettie, a Liveside-on élő voodoo boszorkány, és kérme, Jaunty, aki egy roppant furcsa lény: koponyás kigyó cilinderrel a fején. Támogatásukkal Mike egyre erősebb képességekre tesz szert, újabb és újabb tippeket kap tőlük a hátralevő feladatok megoldására, és nem utolsósorban nagyszerű dialógusokat folytat velük (Jaunty cinikus szövegei egyszerűen zseniálisak). Az árnyembernek emellett nagy szüksége lesz saját képességeire, a hétköznapi ugrások, kaspaszkodások és más tornamutatványok éppúgy elengedhetetlenek a kaland teljesítéséhez, mint a különböző voodoo-varázslatok (teleportálás, gyógyítás...), a rafinált fejtörők megoldása és az ilyen játékokban megszokott fegyvertár (fáklya, pisztoly, Uzi, shotgun) segítségével elkövetett tűzharcok.

A játék műfajából adódóan mindennél nagyobb súllyal esik latba az engine, amely ezúttal nem egy már bejáratott rendszer, hanem az Iguana teljesen új fejlesztése, a VISTA 3D. Az új motor derekasán megállja a helyét a konkurenciával szemben: a karakterek animációja hihetetlenül jó (különösen Mike ingének lobogása), realisztikus a felhők mozgása, a fraktál-technológiával elkészített nedves felületek (víz, láva, sav) pedig még egyetlen játékban sem csillogtak ilyen szépen. Emellett az engine még gyors is, amelynek azonban az volt az ára, hogy az Unrealből megszokott igazi fényforrásokat elfelejtjük: elves-

ítődben számolt árnyékolással itt nem fogunk találkozni. Más 3D-effektekkel viszont annál sűrűbben összefuthatunk: a fegyverek lövésétől kezdve a tárgyak felvételén át az ellenfelek látványos elhalálzásáig mindent pazar animációk kísérnek. Az irányítás is korrekt, bár kissé szegényesnek tűnik Shadowman mozgására (a küszködés és a szaltózás

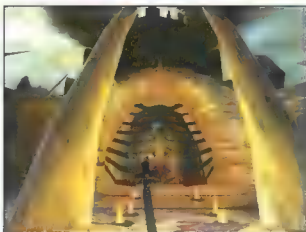
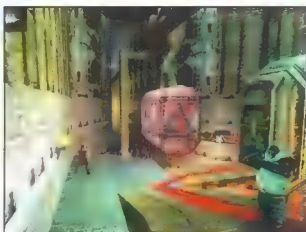


még igazán belefért volna), a jobb és bal kéz megkülönböztetése és külön billentyűre rakása viszont telitalálat volt. Furcsa, hogy ezt a magától értetődő ötletet még egy hasonló játékban sem láttuk, de most végre megtapasztalhatjuk, hogy milyen az, amikor egyik kezünkben pisztollyal írjuk az ellent, a másikban tartott shotgunból pedig néha odapörkölünk az erősebb lényeknek.

A pályatervezők remekül kihasználták az engine lehetőségeit, a hatalmas tereket és szűk magasságokat éppúgy megtaláljuk a helyszínek között, mint a szűk folyosókat és a szabadtéri pályákat. A változatosságra sem lehet panasz: Liveside egyes helyszíneit (például Louisiana mocsarai vagy a new yorki gettó) és deadside-i bizarr pályákat egyaránt telezsúfolták remek ötletekkel (bár a legtöbb már ismerős más játékokból), nagyszerűen eltalálta a harc és a fejtörők arányát. A pályák között oda-vissza lehet – sőt, néha kifejezetten kell – mászkálni, ám a beépített teleport-lehetőségek köszönhetően ez nem zavaró tényező, és csak erősíti az érzést, hogy a játékos egy kalandot követ végig. Dicséretes az is, hogy a helyszínek nem, vagy csak igen ritkán találkoznak lehetetlen helyzetekkel, nincsenek pixelre kiszámított ugrások, a játékos bátran futhat, ugorhat, kapaszkodhat, nem kell attól félnie, hogy egy-egy kritikusabb résznél hűsözött töltsi vissza a legutóbbi játékállást. A tervezőket csak azért szólíthatjuk meg, mert meglehetősen kevés poligont alkalmaztak, aminek köszönhetően egyik-másik helyszín igen puritán lett, igaz, a jól eltalált színek feledtetik a játékoskal a kis negatívumot. Arról nem is beszélve, hogy így a játék egy gyengébb, első generációs gyorsítókártyával ellátott gépen is fut, mint a szélvész...

A játék legvonzóbb tulajdonságáról még nem szövegtünk, ez pedig a példaértékű, tökéletessé csiszolt, fantasztikusan eltalált hangulat. A képregények világát és atmoszféráját nagyszerűen sikerült adaptálni, a képi megjelenítés még a gyengébb pályarészleteknél is magával ragadja az embert. Mike a Deadside-on egy izzó szemű, félelmetes voodoo-harcos, míg a való világban egy farmert és kibontott inget viselő napszemüveges macho, aki élcen hangján, humorral fűszerezve kommentálja a vele történt eseményeket („huh, Deadside – the asshole of the universe...”). Ezt a laza stílust is a képregényből vette át a játék (ott például az egyik szereplő Tommy Lee Bonesnak hívják...), mint ahogy Deadside világának misztikáját is. Remekül megtervezett, kifejezetten ijesztő lényekkel találkozhatunk, az itt-ott felbukkanó bibliai utalások, idézetek pedig csak fokozzák az okkult-rejtélyes hangulatot. Az intróban például egy rövid snittre a rendőrség elől bujkáló Hasfelmettsző Jacket látjuk, akinek megjelenik a már számtalan gonosz lelket egyesítő főgonosz, és ráveszi, hogy legyen öngyilkos, így erősítve a deadside-i se-

lágban egy farmert és kibontott inget viselő napszemüveges macho, aki élcen hangján, humorral fűszerezve kommentálja a vele történt eseményeket („huh, Deadside – the asshole of the universe...”). Ezt a laza stílust is a képregényből vette át a játék (ott például az egyik szereplő Tommy Lee Bonesnak hívják...), mint ahogy Deadside világának misztikáját is. Remekül megtervezett, kifejezetten ijesztő lényekkel találkozhatunk, az itt-ott felbukkanó bibliai utalások, idézetek pedig csak fokozzák az okkult-rejtélyes hangulatot. Az intróban például egy rövid snittre a rendőrség elől bujkáló Hasfelmettsző Jacket látjuk, akinek megjelenik a már számtalan gonosz lelket egyesítő főgonosz, és ráveszi, hogy legyen öngyilkos, így erősítve a deadside-i se-



reget. Ekkor elhangzik a gerézai megszólalt (Márk 5:9) idézet: „Mi a neved?” – „Az én nevem légió, mert sokan vagyunk...” – A hangulatra a játék hangjai és zenéi teszik fel a kulonát. Ennyire szereplőkhöz passzoló, érzelmegdagad szinkronhangokat és hangfelek-

VÉLEMÉNY

A dark stílussal mindig az volt a problémám, hogy a sötét hangulat jegyében készült filmek, könyvek, játékok alkotói többnyire képtelenek jól kidolgozni egy-egy ötletet, idegen világot, általában megrekednek a klisék szintjén. A Shadowman szerencsére a kivételek közé tartozik. Eredeti elgondolások kaptak helyet a játékban, a szereplők egy részletesen kidolgozott, bizarr világ elborult hősei, a történet pedig csak annyira veszi magát komolyan, amennyire kell: minden komorság mellett is megenged magának néha egy-egy vaskos tréfát. A program készítői a játékelemek minden tekintetben alárendelték ennek a világnak: kevés poligont használtak, csak hogy akadózás nélkül be lehessen járni akár egy hatalmas, többszintes kastélyt egy gyengébb gépen is, az engine-tel készítették a (mellesleg nagyon igényes) átvezető mozikat, csak hogy ne zökkentsék ki a játékost a kalandból a hirtelen képváltások, és minden egyes pixel színt, minden egyes hangjeget helyét az eredeti Shadowman képregényekből áradó beteges hangulathoz igazították. Ennek köszönhetően még egy olyan játékos is percek alatt befeleledkezik a programba, aki még soha nem találkozott a Shadowmannal, és a kalandot körülölgő atmoszférát menthetetlenül aró ösztökéli, hogy minél előbb végigjátssza a – meglepően hosszú – játékot („csak még egy pálya, és már megyek is aludni...”). Próbálja ki mindenki a Shadowmant, még az is, aki idáig nem nagyon barátkozott meg a third person shooterrel – írásban úgysem lehet igazán visszaadni azt az érzést, amikor torkodban dobogó szívvel egy félhomályos folyosórendszerben kergetsz egy nevedet suttagó láthatatlan ellenfelet, és hiábavaló rohángolás után egyszer csak a semmiből ugrik a nyakadba egy olyan lény, akinek láttán még Miss Lara Croft is berezelen...

STÓKI

teket régen hallhatunk: Nettie keményen törő az angolt, az elkárhozott lelkek susognak, zokognak, halálukkor pedig fájdalmasan sikoltva szünnék meg létezni. A zene szintén csillogás östöt érdemel, a baljós és melankolikus trackek elfeledtetik a játékoskal, hogy a monitor előtt ül. Az egyik-másik helyszínhez tartozó zenéket pedig annyira félelmetes lett, hogy a gyengébb idegzetűek ténylegesen megrémülnek, amikor kiugrik az egyik sarok mögül egy kampós kezű zombi, és Mike-ra ront...

A Shadowman az utóbbi idők egyik leghangulatosabb játéka, ötletes és egyben szórakoztató, igen komoly rivalísa lehet Miss Croft negyedik kalandjának. Bátran ajánljuk a stílus szerelmeseinek, mert elhanyagolható hiányosságai ellenére nagyon ígéretes darab az interaktív dark fantasy-képregény.

90

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HANGJELENYV 7168 / 32 MB RAM
3D-HANGTARTÁS 3D
MULTIPLAYER

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETÉTEL

ÖSSZEHASONLÍTÁS

JÁTÉK	ÁR	ÉRTÉK	PROCENT
YAMU NAIVEN 3	250 000 Ft	80%	
DARK VENGEANCE	250 000 Ft	82%	
DOT	250 000 Ft	82%	

Darkstone

Sárkány ellen sárkányfű?

▼ Electronic Arts/Delphine Software

Ardyl mesés világában egy bukott pap hatalmas erőre tesz szert, amikor ■ sötét tudomány – a nekromancia – segítségével vérszomjas sárkánnyá varázsolja magát. A mi feladatunk, hogy a szörnyektől hemzsező titkos kazamatákba lejussunk, megtaláljuk a kegyetlen mágust, és elpusztítsuk. Gondolom, ismerős ■ történet: ■ Delphine Software legújabb játéka, ■ Darkstone bevallottan ■ Diablo elemeire építkezik. Választott karakterünkkel több tucat szinten kell magunkat keresztül verekednünk, közben új mágikus fegyvereket szerezhethünk, vagy gyilkos varázslatokkal égethetjük szénré ellenfeleinket – ■ 3D-s engine segítségével akár madártávlatból vagy közvetlen közelről figyelhetjük meg ■ eseményeket. ■ Diablo lelkes rajongótáborra ismét fenheti a fogát: nem kell karácsonyig várnia a második részre ahhoz, hogy a haek'n'slash akció-RPG szabályai alapján sötét dungeonök bugyraiban egyre lejjebb szállva megint megmenthessék ■ világot!

ről azt rebesgették, hogy rettenetes hatalma van. Sokáig kutatott utána, és amikor végre birtokában volt, minden eddigi tudását latba kellett vetnie, hogy titkait kiismerje. A legelső felfedezés még a cinikus nekromatát is megdöbbentette: egy mágikus szeánsz alkalmával sárkánnyá változott! Természetesen első dolga volt, hogy ebben az alakjában megkeresse egykori templomát, és azt rendtársaival egyetemben szénré égesse... Az egyre vérszomjasabb és hataloméhes Draaknak azonban ez sem volt elég: az istenek erejére törekedve rabszolgaságba akarta vetni azokat, hogy elpusztíthassa egész Ardyl földjét!

MI VAGYUNK A ZSOLDOSOK!

A visszaeső Dungeon Keeper-rajongóknak, gondolom, nagyon is megtetszett Draak karrierje... Sajnos, ki kell ábrándítanom őket: ezúttal nem a Gonosz, hanem ismét a jó fiúk oldalán kell harcolnunk. A legenda szerint Draakot csak egy igazán tiszta szívű hős győzheti le (tehát itt nincs kaotikus gonosz karakter...) egy Idögömb nevű varázskő segítségével. Sajnos, az Idögömböt hatalmas, istenek feletti ereje miatt a druidák biztonsági okokból hét darabra törték, és mindegyik részt rábízták egy-egy misztikus erejű Őrzőre. Az Őrök csak olyan hősek adják át a darabkákat, aki már bebizonyította bátorságát és becsületességét. Mindjárt hatféle ilyen hős közül választhatunk: harcos, amazon, má-



franciákat igencsak megihlethette ■ Diablo sikerre: az Infogames Silver című játéka után ■ Darkstone a második hasonló stílusú akció-RPG. A program ezúttal kevesebb kaland-, és még több akció-, valamint RPG-elemet felhasználva még jobban emlékeztet ■ Blizzard sikerjékára. Érdekes stílusváltás ez a Delphine Software-től: a több mint tíz éve megjelent Future Wars című kalandjáték óta leginkább egy nyomozós kaland (Cruise for a Corpse), néhány platformjáték (Another World, Flashback), a Tomb Raider elődje (Fade to Black), illetve a két Moto Racer kötődik nevükhöz. Szerencsére a Darkstone-nal most végre váltani tudtak, mielőtt még a kissé már unalmassá váló motor-szimulációkról jutna csak eszünkbe az egyébként tehetséges alkotógárda...

ÉN VAGYOK A HÍRES EGYFÉJŰ...

Draak egykor Kaliba istennő felszentelt papja volt, és Drakil Tanannak hívták. A szerzetesi élet azonban keveset jelentett számára: hamarosan a sötét tudományok, a nekromancia után kezdett kutatni. Emiatt hamar konfliktusba került rendtársaival, akik kiátkozták, majd elűzték ■ túl kíváncsi és egyre romlottabb papot. Draak ezt persze nem hagyta annyiban, bosszút esküdött: elhatározta, hogy megszerzi az Asztrális Kéz nevű relikviát, amely-



gus, varázslónő, orgyilkos, tolvajlány. Igazi különbség csak három típus között van (harcos, mágus, tolvaj) – a feminizmus hívei, gondolom, észrevették, hogy az esélyegyenlőség jegyében minden osztálynak megvan a női megfelelője is...

EGYEDÜL NEM MEGY?

A Diablo híres volt internetes játéklehetőségéről: sokkal kellemesebb volt három másik társunkkal irtani a szörnyeket, mint egyedül. Természetesen ez a lehetőség a Darkstone-ban is megadatott – de egyelőre úgy tűnik, hogy csak két játékos engedélyezett. Kárpótlásképpen remek újtás, hogy egyjátékos módban is lehet magunknak társat választani: ilyenkor a program átveszi a másik karakter irányítását. Természetesen a gép sokkal gyengébben (sajnos, elég bután) harcol, úgyhogy időnként vissza kell bújunk társunk bőrébe, hogy felgyógyítsuk. Fejlődés szempontjából sem mindegy, melyik karaktert irányítjuk: mindig az kap több tapasztalati pontot, aki többet harcol. Ha mindkét hősünket fejleszteni akarjuk, érdemes időnként váltogatni az irányításukat.

ÜSD-VÁGD, VARÁZSOLJ!

A Diablohoz hasonlóan itt is a harcmódban és a felvehető fegyverek, illetve a páncélok terén találmunk eltérést a karakterek között. A harcos leginkább közelharcban, kézi-

tusban, a legnehezebb páncélt felvéve tud érvényesülni, a mágus nem hordhat vértet, de távolról tüziabdákat vagy villámokat szórhat az ellenség fejére, a tolvaj pedig Robin Hood-stílusban többnyire nyil vesszőinek veszi hasznát.

A csaták során egyfolytában tapasztalatot nyerünk, amelyek révén egy idő után szintet léphetünk, a kapott pontokat tulajdonságaink fejlesztésére felhasználva. Ilyenkor karak-

terünk alapképességeinek javításával újabb, eddig nem használható fegyvereket, páncélokat, ruhákat, varázsbotokat aggathatunk hősünkre. Emellett természetesen más osztályok tudását is „elirigyelhetjük”: ha nem tesszük, hogy harcosunk csak ütni tud, mágiatudását növelve őt is megtaníthatjuk varázsolni, vagy túl gyenge varázslónkat harcos-képességre küldhetjük. Maga a küzdelem itt is a Diabloban már megszokott módon történik:



az egér gombjainak vad nyomogatása mellett a mágusnál és a tolvajnál a megfelelő távolságot és irányzékot is be kell mérniük. Eleinte (amikor még gyengébbek vagyunk és csak könnyebb fegyverekkel/mágiával rendelkezünk) itt is a gyorsaság számít leginkább, később varázskardjaink és mágikánk pusztító ereje. Arra mindig vigyázzunk azért, hogy ne vegyenek egyszerre túl sokan körül, és ha két karakterünk van, az egyik mindig segítse távolról a másikat.

Ha nehezebb szinten gyakrabban hagyja ott a fogát egyik karakterünk, szerencsére nem kell állandóan visszatölteni a játékalást: ha társa járta a mágiában, akkor újraélesztő varázslattal vagy -tekerccsel fel tudja támasztani pörül járt kollégáját. Ha erre nincs lehetőségünk, és vissza sem tudjuk már tölteni a játékalást, akkor – mivel karakterünket folyamatosan menti a program – újraindíthatjuk a játékot a már felejtett hősünkkel a városból.

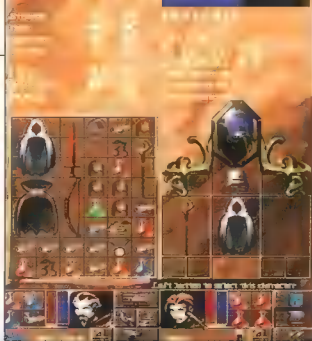
ARDYL TOURS

Ardyl világában három fő helyszínt járhatunk be: egy aprócska várost, egy erdőt, ahol egy kisebb falu is meghúzódik, és egy több szintes kazamatarendszert. A városban Murray, egy katona vállalja el az idegenvezető szerepét: ha beszélünk vele, megmutatja a legfontosabb épületeket és szolgáltatásokat. A kovácsmesternél fegyvert, pajzsot, páncélt vehetünk vagy adhatunk el, a boszorka meggyógyít és megszabadít a különféle átkoktól, a boltos élelmiszerrel lát el, és pihenhetünk is



nála, a főmágustól varázssbotokat, könyveket, tekerseket vehetünk, a tudóstól pedig különféle képességeket (kereskedés, meditáció, kovácsolás stb.) tanulhatunk.

Természetesen minden pénzbe kerül – ráadásul a legtöbb dolognak elég borsos ára van. Eleinte tanácsos vigyázni sovány vagyónkánkra, mert ha nincs elég pénz élelemre, akkor nem a szörnyek karmaitól, hanem az éhségtől pusztulunk el. Benézünk a házikókba is: mivel soha nincs ott senki, nagy ritkán találhatunk némi



lopnivalót... Az utcán sétálgató lakosok eleinte csak mesélnek Draakról és rémtetteiről, de ha elég sokukkal beszélgetünk, akkor küldetéseket is kapunk tőlük. A város közterén egy gitáros üdölgel, mellette pedig egy énekes lány áll: eleinte nem akarnak velünk szóba állni, ám ha egy kis aranyat dobunk a tányéjukba... de nem akarom elvenni a felfedezés örömét.

Míg a városban abszolút védelmet élvezünk, az erdőben már leseknek ránk a szörnyek. Az egyik tisztáson egy elégedetlen boszorka, Mika él, aki egyszer a tükörbe nézve („hű de ronda vagyok...”) dühében kővé változtatta a falu összes asszonyát. Szerencsére ránk nem vár hasonló sors (még akkor sem, ha női karaktert választunk): ha a ronda bosziból valamilyen mágia segítségével Kim Basingert varázsolunk, Mika visszaváltoztatja a nőket. Az erdőben találjuk meg a kazamatarendszer lejárta. A várossal és az erdővel ellentétben a kazamatarendszert véletlenszerűen generálja a program: tehát a Diablohöz hasonlóan itt is minden újabb játék betöltésekor más térképeket fedezhetünk fel.

AZ ŐN KÜLDÉSE, HA ELVÁLLAJA...

A stílus lejegyzetességeinek megfelelően Darkstone-ban is rengeteg küldetést kapunk: különféle mágikus tárgyak megszerzésétől kezdve a falu asszonyainak megmentésén keresztül a legváltozatosabb missziókat kell végre-

hajtunk. A legtöbb tárgyat egyszerűen legyőzött szörnyek holttesténél, vagy a kazamatákban elrejtve találjuk meg, más küldetésektől cserébe kapjuk meg őket. A megbízó elbeszélése alapján általában kapunk tippet, hol keressük őket. Ha sikereseek voltunk, a legtöbbször busás (arany)jutalmat kapunk, illetve néha valamilyen csodafegyvert vagy speciális eszközt. A küldetéseket is véletlenszerűen adja a program – ez némileg újdonság a Diablihoz képest. Természetesen a legtöbb küldetés Draak elpusztítása, de ehhez előbb még kell szereznünk az időgömb darabjait, amelyeket az örök csak akkor adnak át, ha már bizonyítottuk rátermettségünket.

FOROGJ CSAK, MÁGUS!

Eddig nagyjából minden megfelel a Diablo forgatókönyvének. A játékot betöltve azonban – szerencsére – találkozunk az első lényeges különbséggel: a Blizzard játékával ellentétben a Darkstone nem „ál-3D-s” izometrikus, hanem a Dungeon Keeper II-höz hasonlóan igazi, forgatható 3D-s környezetet kínál. Karakterünkre szinte közvetlen közelre is rázoomolhatunk, vagy márdátválatba is kikerülhetünk – természetesen mindezt 3D-s kártyánk aktív támogatásával. A gyengébb konfigurációval rendelkező gépek tulajdonosainak sem kell kardjukba dölniük: aránylag szaggatás-mentesen fut a játék lassabb gépen is (3D kártya azért persze kell). A gyorsaságnak azonban ára van: csak egyetlen felbontás (640x480) használható, a 3D-s ef-

VÉLEMÉNY

A Darkstone tesztelése során meglehetősen változó érzelmeket váltott ki belőlem a program. Amikor az Interneten megláttam az első képeket, nagyon fellelkesítettek a városban láttak: arra gondoltam, hogy a Baldur's Gate-hez hasonló igényes küldetéseket, érdekes történet és igazi szerepjáték-elemek dúsítják majd a játékot. Ehhez képest kis csalódásként ért, hogy a Darkstone játékmenet szempontjából a Diablo színtiszta klónja. A harc itt is hack'n'slash (űsd-vágd) módon zajlik le, és a varázslatok is leginkább az Expendable-féle akciójátékok tücszátáira hasonlítanak. Aki az igazi szerepjátékok és nem a hack'n'slash híve, az ilyen stilusú játékokat egy idő után biztosan megunja... A grafika is vegyes érzelmeket váltott ki bennem: bár remek ötlet a forgatható 3D-s környezet, de azért egy kicsit több és látványosabb effektek (pl. varázslások megjelenő fényeffektek, kód stb.) is produkálhattak volna; a Dungeon Keeper II ennél fényével szöb volt! A 640x480-as felbontás pedig manapság már kissé elavult... Ennek ellenére a játék remek hangulata és az újabb és újabb véletlenszerű pályák felfedezésének öröme miatt jó néhány napig ott maradt még Ardyl földjén – de előbb-utóbb azért újra visszatérek majd a Kardpartra!

BAD SECTOR

felek tárháza sem tág, és minőségük sem valami eget rengető, a karakterek és szörnyek pedig elég darabosra sikeredtek – ha jóindulatúak akarunk lenni, akkor a Final Fantasy VII-hez hasonlíthatnánk a grafika stílusát...

A DIABLO RAJONGÓKNAK MEGINT ÖRDÖGE VAN

A fentiekből, gondolom, kiderült: a Darkstone teljesen a Diablo-féle hack'n'slash stílust viszi tovább, és vajmi kevés köze van a valódi szerepjátékokhoz. A harc kimenetele itt is leginkább az egyszerű gombját nyomogató ujjunktól függ; nincs időnk taktikázni, mint a Baldur's Gate-ben.

A Baldur's és a Migth and Magic-rajongók tehát hopton maradtak, a Diablo-fanatikusok számára azonban a játék kiadási időpontját nem is lehetett volna gondosanabban megválasztani: a karácsonykor megjelenő Diablo 2-ig bőven ki-Darkstone-ozhatják magukat!

TECHNIKAI JELLEMZŐK		89
HARDVERIGÉNY	PIB / 32 MB RAM	
3D-TÁMOGATÁS	331	
MULTIPLAYER	2 JÁTEKOS	
ÉRTÉKELÉS		89
GRAFIKA		
HANGULAT		
STÍLUS		
ÖSSZEHASONLÍTÁS		89
DIABLO: HEAVEN	260 88/2 - 88%	
HEAVEN	260 88/2 - 88%	
BALDUR'S GATE	260 88/2 - 88%	

Blaze & Blade

Final Fantasy hét és fél...?

▼ THQ

Nagyon kevés japán stílusú RPG jelenik meg PC-re, pedig az eddigiek (Knights of Xentar, Final Fantasy VII, Silver) szinte kivétel nélkül igen nagy sikert arattak. Ezért öröndetes, hogy a THQ és a T&E Soft elkészítette a PSX-es Blaze & Blade PC-s verzióját.



Blaze & Blade egy két éves PlayStation-játék konverziója, sőt, a konzolon azóta már a folytatása is megjelent. A PC tulajdonosok, illetve a japán RPG-ket kedvelők most az első részre vehetik rá magukat, amelyben négy karakter kalandjaiba nyerhetnek bepillantást. A program története szerint valaha régen volt egy Mabressia nevű kontinens, azon pedig egy Foressia elnevezésű terület, amely igen gyorsan virágzásnak indult a benne felgyülemlett óriási mennyiségű mágia köszönhetően. A nép tizenkét vezető varázslója azonban megcsapolta ezt a mágikus energiát, és démonokat idézett meg, hogy szolgáiként foglalkoztassák őket. Egyre erősebb és erősebb kreatúrákat idéztek meg, akiket nem tudtak kordában tartani...

Azóta rengeteg idő telt el, az országot ma a Tiltott Területnek nevezik, és jobb érzésű emberek nem szívesen teszik be a lábukat oda, hiszen még mindig rengeteg szörnyeteg portyázik szabadon. A legendák azonban mesés kincsekről szólnak – néhányan nem képesek ellenállni a

csábításnak, és a szörnyetegek ellenére beme-részkednek a Tiltott Területre, hogy minél gazdagabban téjenek onnan vissza. Innen indul a történet, nem nehéz rájönni, hogy a mi csapatunk is azért érkezett a területre, hogy kincseket keressen, ám a történet hamarosan más fordulatot vesz...

Mint minden „jól nevelt” szerepjáték, a Blaze & Blade is karaktergenerálással kezdődik. Nyolc különböző karakterosztály közül választhatunk, mindegyiknek van férfi/nő verziója is. A nemnek csak karakterünk kinézetére van hatása, tulajdonságaira nem. Ezután kiválaszthatjuk karakterünk védő öselmét a nyolc megadott közül, majd a bónusz pontok elosztásával a hét tulajdonság között (erő, intelligencia, akarat, agilitás, egészség, mágikus erő, szerencse) be is lejezódik a karakter elkészítése. A nyolc osztály mindegyikének van valamilyen speciális képessége, érdemes ezeket megvizsgálni, mielőtt elkezdenénk a játékot.

A teljes játék egy külső nézeti 3D-s világban játszódik. A kamera szerencsére forgatható, mert nagyon sokszor takarja el valami karaktereinket

A grafika – habár három dimenziós – nem igazán kápráztatja el a szemünket, elég egyszerű, mondhatni puritánra sikeredett. Az összes többi RPG-hez hasonlóan a Blaze & Blade-ben is központi helyet foglalnak el a különféle tárgyak. Minden osztálynak vannak megkötései abban, hogy milyen típusú felszerelést aggathat magára, egy tárgy megvizsgálásakor ez megjelenik a képernyőn is. Ne sajnáljuk az időt egyesével végigbongészni tárgyainkat, mert egy jobb pánccal vagy fegyverrel az élet és a halál közti különbséget jelentheti. Karaktereink a játék elején az osztályuknak megfelelő alapszerszállal kezdnek.

Bizonyos karakterosztályok varázslatok megtanulására is használatára is képesek. A varázslatok használata lehet automatikus (ez az alap-konfiguráció), ekkor a karakter az előre beál-

lított varázslatot használja. Manuális beállításnál mi varázsolhatunk, mégpedig bizonyos gombkombinációk használatával (ez kb. olyan, mint a Mortal Kombat speciális mozdulatai, pl. le-le-tűz). Karaktereink a kaland folyamán tapasztalati pontokat szereznek, egy idő múlva szintet lépnek, ilyenkor alaptulajdonságaik növekednek, illetve új varázslatokkal gazdagodnak.

A program legnagyobb problémája – ha túl tudtuk tenni magunkat a csúnyácska grafikán –, hogy éppen az hiányik belőle, ami a japán stílusú RPG-ket naggyá tette, nevezetesen a jól kidolgozott történet és az egyszerű kezelhetőség. Játék közben szinte semmi sztori nincs, a foga-dóban néhányan ugyan mondanak egy-két mondatot, de ez édeskesvé a Final Fantasyen nemelkedettnek. A kezelés is túlbonyolított, az ember általában csak nyomkodja vadul a gombokat, hántha kislül belőle valami. Egy szó mint száz, a játék csak elvult manga-RPG hívőknek nyújt igazi élményt, de lehet, hogy ők is inkább még egyszer végjátgátssák a Final Fantasy VII-et, amíg a nyolcadik rész meg nem érkezik...

CIBR

TECHNIKAI JELLEMZŐK		ÉRTÉKELÉS		ÖSSZEHASONLÍTÁS	
7.8	HARDVERIGÉNY / PSX / 24 MB RAM	GRAFIKA		FINAL FANTASY 7	260 MB / 83%
	3D-TÁMOGATÁS	HANGULAT		SILVER	260 MB / 83%
		ÖSSZETETTÉSG		FALLOUT	260 MB / 83%

Rent-A-Hero

Hőskorszaki szaki

▼ THQ/Neo Software



THQ kiadóról ritkán hallunk, aminek talán az egyik oka az, hogy egy német cégről van szó, és nem minden játékukat fordítják le a játékvilágban is világnyelvnek számító angolra. Legújabb programjuk,

■ Rent-A-Hero is egy év késéssel érkezett csak meg angolul. Germániában már tavaly hozzáférhető volt. A lényeg, hogy végre itt van, és egy vérbeli kalandjátékot üdvözölhetünk „személyében”.

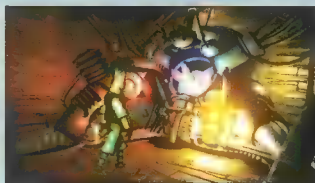
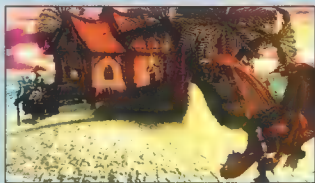
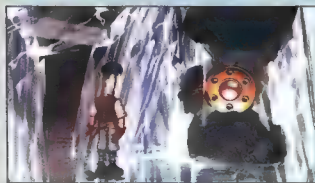
A játék környezetétől szolgáló Tol Andar nem tartozik a részletesen kidolgozott fantasy-világok közé: mindössze egy nagyobb és egy kisebb szigetből áll. Utóbbin csupán egy kunyhó található (ide csak a játék második felében jutunk el), az előbbin pedig Tol Andar összes (két darab) városa kapott helyet, Endavin és Smashville. Ezekben a „metropoliszokban” a törpék által régés-rég felfedezett, Gloomstone nevű, aranyból is ritkább ásványoknak köszönhetően úton-útfélen mágikus szerkentükbe botlik az ember, amelyek ■ Gloomstone kedvező tulajdonságait (világítás, izzás, lebegés és egyéb természetfeletti képességek) használják ki. Repülő mágikus motorok, hajók, virtuális sisak... a Gloomstone felhasználásának lehetőségei korlátlanok. Nem meglepő hát, hogy már a felfedezése óta véres háborúk folytak ezért ■ ritka köért — most éppen egy horda kalóz akarja valamiért megkaparintani ■ sziget

Az utóbbi hónapokban már-már végérvényesen lemondunk a kalandjátékokról, és biztosak voltunk abban, hogy a műfaj évi egy-két képviselővel vegetál még jó ideig. Aztán gyors egymásutánban megjelent a Discworld Noir, az Outcast, valamint cikkünk tárgya, a Rent-A-Hero, és ez a csodálatos visszatérés visszaadta a hitünket: korai még temetni a kalandműfajt...

Gloomstone-jait. Ez hát Tol Andar világa, ahol ■ Rent-A-Hero főszereplője él, aki nem akármilyen madár. Egy rigó, méghozzá Rodrigo, foglalkozására nézve bérelhető hős. Ha egy sárkány elrabol egy hercegöt, hívásra Rodrigo egyszerűen hozzá hűz, hűz, hűz, és garantáltan épségben hozza vissza az „árut” — természetesen megfelelő fizetség ellenében. A játék elején az üzlet nem megy valami fényesen: a piacon túlnálát van: egy ügyfélre vagy húsz hős jut, és ha valamelyik mégis Rodrigót választja (ehhez előbb az előző 19-nek nem kell mondania...), a „kisvállalkozó” biztos lehet benne, hogy olyan kuncsafttal hozza össze a sors, aki nem pengő arannyal fizet, hanem egy vaddisznóróféával, egy vázával, vagy valami más vacakkal (hmm, a Ford Fairline kalandjaiból már ismerős szindróma). Bezzeg a kalózvadászoknak jól megy a sora: az utóbbi időkben egyre sűrűsödő kalóztámadások állandó kenyérkeresetet biztosítanak nekik. A tarthatatlan helyzetet egy szép napon aztán megelégteli Rodrigo, és legutolsó kalandja után (ami egy szokványos herceg-nő-mentés, ahol a hercegnőről kiderül, hogy

tulajdonképpen herceg...) úgy dönt, hogy beáll a kalózvadászok közé. Ezzel elkezdődik a derék hős kalandja, amelyben szorosabb kapcsolatba kerül a Gloomstone-okkal, véletlenül kiszabadít hat ősi gonosz istent, majd megelőzi ■ saját maga által előidézett világ-végét, és vérfagyasztó párbajt vív az istennel a Virtuális Valóságban...

Talán az már az eddiekből kiderült, hogy a Rent-A-Hero nem a komoly kalandjátékok táborát gazdagítja, inkább a Monkey Islandek és Discworldök által fémjelzett irányzatot erősíti. Nagyszerű tréfák, remek ötletek és mókás jelenetek kísérik végig a já-



VÉLEMÉNY

A német cégek kalandjátékai valahogy soha nem kerülnek fel a toplistákra, pedig általában színvonalas, szépen kivitelezett munkákról van szó. Ennek oka szinte kivétel a nélkül tartalmi hiányosság, a Rent-A-Hero most ugyanabba a hibába esett, mint egy másik német cég, a TopWare tavalyi programja, a Jack Orlando. Adott egy nagyon jó ötlet, egy igényesen kidolgozott világ és egy remekül eltalált főszereplő, amelyhez prima körítés és magával ragadó hangulat társul – és ez mind kevés... A játék egyszerű, lineáris forgatókönyve ugyanis mindent elront. A műfaj nagy klasszikusa, a Curse of the Monkey Island többek között éppen azért volt olyan brilláns, mert rengeteg olyan félrevezető momentum (tárgy, szereplő stb.) volt benne, amelyek nem voltak szükségesek a végjátáshoz, ám gazdagabbá tették a cselekményt. A feleletválasztásos, gazdag párbeszédeknek (körülbelül 8000 mondatot diktáltak a játékbá), és a legapróbb játékelemekben is jelenlévő poénoknak köszönhetően a Curse of the Monkey Island minden pillanata élmény volt a játékos számára. A Rent-A-Hero ezzel szemben csak néhány órányi játékidőt, idegesítő túráztatásokat és a vártnál kevesebb pontot tud nyújtani, ami nem elég ahhoz, hogy siker legyen belőle. Hiába szemet gyönyörködtetők a hátterek, hiába zárja a játékos az első pillanatban a szívébe Rodrigót, félórányi játék után már csaldótt sóhajok váltják fel a kezdeti lelkesedést. Bár Németországban tavaly az év kalandjátékának választották (a Grim Fandango előtt), mégsem ér az angol verzióval egy időben megjelent konkurens (Discworld Noir, Outcast) nyomába. Ez azért is sajnálatos, mert ordit a játékról, hogy nagyon sok munkát fektettek bele a fejlesztők, de a játékosok nem egy néhány óra alatt kivegezhető programot várnak a pénzüktől.

STÓKI

téket, a külsínről pedig dicshimnuszokat lehetne zengeni. A renderelt és szokatlanul nagy figurák a szintén gyönyörűen renderelt hátterek előtt mozognak, animációjuk tökéletes, az igényes átvézető mozik mennyisége pedig még a legelvetemültebb kritikusból is előcsalogat néhány elismerő hümmögést. Tol Andar világa az első pixeltől az utolsóig fantasztikusan szép. Utoljára a Heart of Darknessben láttunk ilyen jól megrajzolt grafikát (itt azonban már 640x480-as felbontásban élvezhetjük), méltó vetélytársa a Discworld Noir – szintén csodálatos – képeinek. A szinkronhangokra sem lehet panasz. A németek ezen a téren is nagyot alkottak, megfelelő színészeket találtak az egyes szereplőkhöz (igaz, egyik-másik szövegén érezni a „fritzes” akcentust). A hol csöpgős, hol tinglitangli, hol pedig baljós zene is nagyszerűen illik a játék hangulatához, a program végén felcsendülő „Hol vannak a bérelhető hősök” című nótá szirup-faktorát pedig Céline Dion is megirigyelhetné...

land nagyon rövid és túl könnyű. A tárgyak és szereplők alacsony száma miatt a játékos hamar rájön a következő lépésre, és néhány óra alatt végigjátszhatja az amúgy is kurta játékot. Komolyabb nehézséget csak az a néhány gonoszság okozhat, amit a készítők a programba építettek. Példának okáért több kisebb-nagyobb labirintussal találkozhatunk, egyes tárgyak pedig csak akkor jelennek meg, ha egy bizonyos cselekvésen már túljutott a játékos. Emiatt a kevés játékidőnek a jelentős része mászkálással te-

lik el, ami néha igazán bosszantó tud lenni. A végtelen egyszerűség jellemző a kaland során folytatott társalgásokra is: a beszélgetések tökéletesen lineárisak, egy árva feleletválasztás sincs a játékbán. Valahogy úgy néz ki az egész program, mintha kezdő játékosoknak készítették volna. A fentiek miatt ezért elsősorban azoknak a fiataloknak ajánljuk a Rent-A-Herót, akik most ismerkednek a kalandjátékokkal, nekik jó tanulójáték lehet ez az aranyos kis program (nem csoda, hogy a játékdoboz oldalán már három éves kortól ajánlják), de ott a helye a fanatikus adventure-rajongók polcán is. A többiek inkább próbálják ki a Discworld Noirt, az is legalább olyan élvezetes – még ha kicsit más stílusú is –, mint Rodrigo kalandja.

82 **TECHNIKAI JELLEMZŐK**
 HARDVERIGÉNY 700 / 32 MB RAM
 3D-TÁMOGATÁS -
 MULTIPLAYER -

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA

HANGJÁNY

ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

RENT-A-HERO

JACK ORLANDO

MONKEY ISLAND 3

HOPKINS FBI

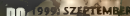
80/100

80/100

80/100

80/100

Art-aventure à la française



VÉLEMÉNY

Mivel az említett szerzők képégyreire én is csak ritkán tudom ráhangolni magam, egy kicsit nehezen helyezkedtem bele az Amerzone atmoszférájába. Szerintem ezt a játékot inkább késő ősszel kellett volna kiadni: borongós, esős időket idéz, nem a nyár forróságát... Eleinte az is bosszantott, hogy muszáj végigolvasni az elég patetikus naplót és egyéb emlékiratokat – néhanyszor többször is, mert sokszor csak az azokban szereplő utalásokból lehetett rájönni a különféle kódok vagy puzzle-feladatok megfejtésére. A másik nagyobb problémám: sajnos, ez a játék is belesett a mostanában egyre krónikusabb kaland-betegségbe: nagyon lineáris lett. Ha valahol elakadunk, addig nem tudunk továbbjutni, amíg rá nem jövünk valamiből az adott kódra, ezáltal pedig felalá bolyonghatunk az – egy idő után unalmassá váló – helyszíneken. Különösen bosszantottak még az olyan dolgok, hogy a program például nem vette figyelembe, amikor egy liftet mondjuk a második emeleten hagytam, és más úton gyalog jöttem vissza a földszintre: a liftet ugyanott találtam – mintha „magától” jött volna oda! Ami azonban kifejezetten tetszett: a nagyon igényes renderelt és rajzolt grafika (különösen székék és elég edetiek a Schuiten munkáját dicsőítő naplórajzok), és a kicsit szomorúságos franciás muzsika, amely néha felcsendül. Ennek ellenére sajnos az Amerzone nem sokkal több egy Myst-klónnál – egyetlen szóval stílusosan-franciásan kifejezve: ez egy igazi déja vu.

BAD SECTOR

a jól elrejtett tojást és beindítsuk a hidroláncot, amellyel Amerzone-ba repülhetünk. Jó néhány kóddal ellátott kapcsolót kell átállítanunk, és ezekhez a kulcsot az igencsak bő lére eresztett régi dokumentumokból találhatjuk meg. Mivel az öreg teljesen egyedül élt ebben az elhagyott toronyban, jó ideig nem találkozunk egy lélekkel sem: a súvító szél és a csatornáknak csöpögő víz egyetlen társunk...

A MYST KÓDBE VESZŐ ALAKJA ÚJRA FELTŰNIK...

A stílusból, gondolom, felsejlett, hogy az Amerzone leginkább minden idők egyik leghíresebb és legjobban eladott kalandjátékára és annak folytatására, klónjaira (Riven, Lighthouse, Zork Nemezis, Grand Inquisitor stb.) hasonlít. A Microdroids játéka is inkább a logikai fejtörőkre és nem a tárgyak használatára koncentrál, és élő szereplő híján (egy bicikliző postás és magán tudósán kívül még nem találtam mást) itt sem lesz részünk túl sok párbeszédben. A kicsit a Heart of Darknessre (nem a játékra, hanem a regényre gondolok) hasonlító sztori sem igazából a mi történetünk, hanem az antropológus kalandor életútját ismerhetjük meg az elhagyott jegyzetéből, rajzokból.

A grafika is a Mystet és klónjait idézi: főszereplőnk szemszögéből látjuk környezetünket, amely állóképekből áll. Ezeket a készítőik ravaszul egy speciális rotoszópius eljárással kifeszítették, így azért van némi 3D-s érzetünk – egy kicsit a Zork-sorozat újabb tagjaira hasonlít ez a technika. A Zork Grand Inquisitorral ellentétben azonban a helyszíneket nem animálták be átvezető animációkkal, hanem a Mysthez hasonlóan átugorjuk

őket mozgás közben. A másik különbség, hogy a szereplőket igényesen lerenderelték, és nem bedigitalizált B kategóriás színészek játsszák.

ANTIDEPRESSZÍV TABLETTA LEGYEN KÉZNÉL...

Amikor megmutattam az Amerzone-t egy kalandjáték-rajongó barátomnak, egy óra játék után meglehetősen depressziós hangulatban állt fel a gép mellől. Nem véletlenül: a dohos toronyban, sötét alagutakban, rozsdás szerkezetek, elárgult rajzok, melyet kipeparált állatok között magányosan bolyongani, és a gyakran igen nehéz fejtörőkön tepergteni egy idő után kissé lélekölő feladat. Ezért az Amerzone-t leginkább a Mysten, Rivenen és Lighthouse-on megedződtött játékosoknak tudnám ajánlani, akinek pedig különösen megtetszett a grafika és történet stílusa (és tud franciául), az a Francia Intézetben bőségesen találhat a szerzők tollából és ceruzájából készült képégyreket.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARVERDÉNY PIR / 32 MB RAM

3D-TÁMOGATÁS

MULTIPLAYER

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA

HANGULAT

SZERZÉSI

ÖSSZEHASONLÍTÁS

Myst

RIVEN

ZORK

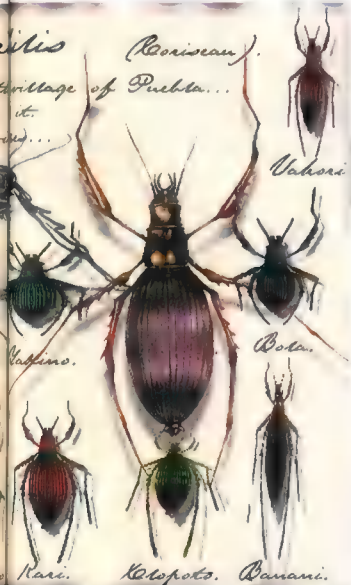
LEGACY OF TIME

260 / 82%

260 / 84% / 86%

260 / 83% / 87%

79



Braveheart

„Edward király,
angol király...”

▼ Eidos Interactive/Red Lemons



Egy oly' nagy sikerű filmből, mint amilyen a *Rettenthetetlen* volt, nagyon nehéz játékot készíteni. Nem elég egyszerűen jó programot írni, a szoftvernek vissza kell adnia a mozi varázsát, a film hangulatát is. Az Eidos mindenestre felvette a kesztyűt, és munkájuk gyümölcseként immár bárki belebújhat a rettenthetetlen William Wallace vagy a köpönyөгforgató Robert Bruce alakjába, és sorról-sorra írhatja át a skót történelem lapjait.



lőjáróban érdemes kicsit megismerkedni a Nyakigláb Edward vezette Anglia és a függetlenségüköz kőrmé szakadtáig ragaszkodó skótok évszázados küzdelmével. Természetesen a film és a valós történelem között jó néhány helyen eltéréseket fedezhetünk fel, de érthető, hogy a mozi sikere megkövetel bizonyos csúsztatásokat. A tények azonban tények maradnak: I. (Nyakigláb) Edward 1272-ben került Anglia trónjára,

érdekes módon pontosan ekkor született William Wallace Elderslie földjén. A Mel Gibson által megszemélyesített skót valóban a szabadságért folytatott harc egyik meghatározó alakja volt. Szűk tíz évvel az emlékeztetés falkirki és stirlingi ütközetek után, 1305-ben azonban angol fogságba esett és kivégezték. Még ugyanebben az évben Robert Bruce megszakítja szövetségi viszonyát Edwarddal, és egy évre rá – saját unokatestvéré meggyilkolása után – Skócia királyának koronázzák meg. Edward azonnal megindítja seregeit, és Bruce menekülni kényszerül. Az angol talpasok győzelmes menetelésének egyedül a király 1307-ben bekövetkezett halála képes vé-

get vetni. Robert Bruce azonnal megkezdi országának felszabadítását, és 1314-ben, Bannockburn mezején döntő csapást mér a gyenge kezű II. Edward vezette angolokra. A macak angolok ennek ellenére csupán tizennégy év elteltével ismerik el Skócia függetlenségét – mindössze egyetlen évvel Robert Bruce halála előtt...

MINDEN KEZDET NEHÉZ. DE INNIRE...?

Mint láthatjuk, meglehetősen mozgalmas éveket élték a brit szigetek lakói a XIII-XIV. század fordulóján. Skót szemszögből a helyzet 1296-tól meglehetősen kilátástalannak tűnt, ekkor ugyanis az angolok megszállták az országot egy legfontosabb erősségét, Edinburgh várát. A kockás szoknyás nemes urak egymás torának estek a megüresedett trónért, miközben Edward egyre nagyobb befolyást szerzett Skóciában. A Braveheartban ebből a káoszából kell kivezetnünk országunkat, az egyik klán vezetőjének szerepét betöltve. A nyereshez azonban nem kell feltétlenül és azonnali hatállyal London ellen vonulnunk. A morális kérdéseket valamelyik sötét sarokba hajtva még azt is megtehetjük, hogy az angolokkal szövetezzünk egyik másik keményebb klán leverésére. A cél ezáltal szentesíti az eszközt!

A Braveheart tulajdonképpen két játék egyben. Egyik részét a Myth-konceptión nyugvó 3D-s csata alkotja, míg a másik – dominánsabb – területet a globális stratégia és a megszokott birodalom-építgetés adja. A beharangozók és ismertetőik kifejezetten valós idejű programként aposztrofálták a Rettenthetlent, ám ez (szerencsére) nem teljesen felel meg a valóságnak. Az ütközetek valóban folyamatos akcióval telnek, ám a térképek felett tervezgetve nem száguld az idő. Igaz, utóbbi esetben is ketyeg a program belső órája, de annyira lassan, hogy soha, semmiről nem maradunk le időhiány miatt.

CSAK EGY(NÉHÁNY) MARADHAT!

Hadjáratba kezdve azonnal megtapasztalhatjuk a ránk váró feladatok hatalmas súlyát. Normális esetben egyetlen területtel és maximum két gyengén felleggyervezt és képzett sereggel kezdhethetjük meg Skócia egyesítését. A győzelem két módon érhető el. Vagy kirugdosunk az utolsó angol betolakodót is őseink földjéről, vagy megszerezze az klánok területének 70 százalékát. Utóbbit megtehetjük agresszív hódítással, de szövetségi rendszer kiépítésével is. Létezik még egy angol kampány is, ahol London felépítésére a végső cél. Hmm... szemtől szemre, fogat fogó! Az angol fővárosig persze nem vezet egyenes út, ezért nem árt szétnéznünk, mi módon tudjuk klánunk hatalmát dinamikusan növelni.

Első és legfontosabb feladatunk meglevő településeink körültkötő menedzselése. Amíg nincs sok terület a kezünkön, megtehetjük, hogy minden döntést mi hozunk, ám a hódítások következtében ezek a feladatok csak lassítanának vezéri génusznak szárnyalását. Ezért jelent nagy segítséget az automatikus telepü-

A fejlődést leginkább a fegyvereket készítő kovácsoknál tudjuk lemérni. Ők az elején pusztán szöges bunkókat, fejszéket és lándzsákat képesek előállítani, bizonyos idő elteltével viszont félelmetesen kibővül választékuk, ■ nagy pajzstól a kéteszes fegyverekig bármit képesek megalkotni.



A jó munkához persze az időn kívül élelemre is szükség van. Sőt, megátalkodott lakosaink nem vetik meg a meleg ruhákat és egyéb „luxuscikkeket” sem. Ahhoz tehát, hogy rendben folyjon hadiiparunk fejlesztése, kénytelenek vagyunk békésebb igényeknek is eleget tenni. Szerencsére a nagyobb települések általában képesek önellátásra, de egy-két termék esetében sosem árt a behozatal. Az ilyen igények és az esetleges felesleges termékek eladása ösztönözhet minket karavánok indítására. A védtelem szállítványok azonban könnyű prédát szolgálhatnak portyázó ellenségeink számára. Két dolgot tehetünk ennek megakadályozására: vagy kizárólag biztonságos területeken vezetjük át a szekereinket (ezek száma eleinte = nullát közelíti), esetleg feladhatjuk egyik tétlen seregünket, és vagyonvédelmi feladatokkal láthatjuk el őket.

Fontos tennivalóink közé tartozik még a megfelelő infrastruktúra és védelmi építmények kialakítása. Felhúzhattunk barakkokat katonáink elszállásolásának megkönnyítésére, létrehozhattunk börtönöket prominens személyek megfelelő elhelyezésére, de őrtornyokat is építhetünk a fokozottan veszélyes te-

Clan Wallace 1 Settlement 193 Souls 590 Pounds 2 Leaders 9:42 am 19th Jun 1980

LEADERS

William Wallace

Clan Wallace
Location: Ayr
Wages: 28 pounds per month

Cavaliers	Cylinders
Guns	Guns
Archers	Archers
Spears	Spears
Knights	Knights
Drummers	Drummers
Engineers	Engineers
Flamers	Flamers
Magicians	Magicians

Current Army: 4th Ayr Guard
29 Troops (Green)

Orders: Guard





rületet felvizsgálása céljából. Igazi kihívást viszont a komolyabb erősségek kiépítése jelent. Ezek az óriások rengeteg nyersanyagot, munkaerőt és időt emésztnek fel, de akár sokszoros túlerő ellen is megnyugtató védelmet jelentenek, tehát megéri a pénzüket.

McBOND, ■ KÉMEK KRÉMJE

Az otthoni teendők átnézése után ideje szétneézünk mások háza táján is. Igen ám, csakhogy kezdetben szinte semmilyen információval nem rendelkezünk szomszédainkról. A közvetlen közelben elterülő földjeiről mindössze az ott található városok neve és klánunk iránt érzett beállítottsága derül ki (a terület színéből). A távolabbi országrészek pedig teljes sötétségbe burkolóznak... Nosza, szalasszunk néhány felderítőt az irányukba! Ott optimális esetben néhány napon belül felültes információval térnek vissza a kérdéses régióból. A már lokalizált települések irányába pedig megindíthatjuk ügynökeinket, akik sikeres akciójuk folyamánként bővebb tényanyagot bocsátanak

rendelkezésünkre. Vérmeesebb vezetők kisebb különítményeket is szervezhetnek, akik egy vezér irányítása alatt behatolhatnak az ellenes területre, és akár az ellenséges klán kincstárát is kirámoztatják. A kémkedést viszont soha sehol nem veszik túl jó néven (feltéve, hogy lekapszóják a hírszerzőt), ezért csak olyan területekre küldözgessük szakembereinket, amelyekkel nem ápolunk túl jó kapcsolatokat. Kár elrontani egy baráti viszonyt ilyesmivel!

Ha végképp megromlanak kapcsolataink valamelyik szomszédunkkal, már nem tudunk másképp apellálni, mint a fegyverek erejére. Ekkor vesszük hasznát felhalmozott fegyver- és páncélkészletünknek, amelyekkel elláthatjuk a munkára nem beosztott klán-tagokat. Minden egyes fegyverrel, illetőleg fegyver+vért kombinációval egyfajta seregtípust alkotunk meg, ahova csak az azonos felszereléssel rendelkező katonákat oszthatjuk be: tehát egy fejszést nem tehetünk lándzsások közé, de még a fejszést és pajzsos csapathoz sem. Egy sereg maximum tíz, egyenként tizenöt főből álló alakulatból épülhet fel. Nem hiszem,

hogy bárki lekicsinyelné ezeket ■ számokat, főleg akkor nem, ha már próbát tett egy ilyen népes sereg vezetésére egy 3D-s ütközet alatt.

■ LÁTVÁNY SOSEM HÁTRÁNY

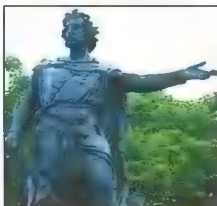
A mozifilm esetében az egyik legnagyobb érdem a csaták szokatlanul naturalis, véres, ugyanakkor realis ábrázolásában rejlett. Sajnos, meg kell érteni, hogy a középkori háború nem fényes páncélú lovagok első végig menő párba-jából állt... Ezt a realitást kellett a programozóknak visszaadniuk, természetesen anélkül, hogy mindenhol betiltanák a játékokat horrorisztikus jelenetei miatt. Szerencsére ■ Red Lemon gárdája képes volt feloltni a feladathoz. A harc kemény, és bővelkedik vérben, de nem visszatartóan gusztustalan.

A grafikai megoldások ezzel szemben félelmetes eredményeket szültek: a történet színlényét, azaz az egész Egyesült Királyság területét műholdas adatok alapján alkották meg, ötven méteres pontossággal. A táj nem kevesebb, mint 650 millió (!) poligonból épül fel. Csaták során – optimális esetben – mint-

Az igazi és a filmbeli William Wallace

A legendákból és a filmből ismert William Wallace 1272-ben látta meg a napvilágot Elderslie-ben, egyszerű vazallusi családban. Mivel többnyire töredékes információk maradtak fenn a nagyszerű hazafiról, csak valószínűsíthető, hogy gyermekként a párisleyi apátságban latin és francia nyelvtanításban részesült – ez a mozból is kiderül. Feleségével, Marian Braidfoottal (a filmből Murrone) 1297-ben lépett frigyre. Mariant még az év májusában kivégezték a lanarki szerrif, ám a film cselekményével ellentétben nem ez indította el Wallace-t a lázadás útján. A „Rettenthetetlen” közvetlenül a tragikus esemény előtt végzett néhány angol katonával, és a szerrif megtorlárként ölte meg Wallace feleségét. Ezt követően Wallace valóban megölte Lanark szerrifjét, majd lázadást szított, és miután skót nemesek egy csoportja 1297. július 9-én kapitulált, egyesítette seregeit a többi felkelővel. Innentől kezdve a film és a valóság eseményei többnyire megegyeznek: szeptember 11-én, Stirlingnél Wallace megütöközt az angolokkal, és az angol hadvezérek gyenge irányításának, valamint Wallace harci taktikáinak köszönhetően (mint a filmben látható hosszú dárda) fényes győzelmet arattak. 1297 őszén további sikeres csatákban ritkította az angolokat, és 1298-ban a skót nemesek lovag-
ga ütöttek. Falkirknél még az év júliusában szembekerült az angol király, I. Edward fő seregeivel. A nyomasztó túlerőn nem tudott felülkerekedni, többnyire volt földművesekből álló hadserege még Wallace úttörő módszereivel sem tudta felvenni a harcot az angol nehézségszármazással és fűszercsapatokkal. A falkirki ütközetben Edward gyakorlatilag teljesen szétzúzta a skót sereget, ám Wallace-nak sikerült elmenekülnie. Ezt követően a skót nemesek lefokozták Wallace-t, és

innentől kezdve csak töredékes információk maradtak fenn az életéről. Annyi biztos, hogy Franciaországba ment, hogy onnan kérjen segítséget. egy 1300 körüli keltezésű levél szerint pedig még a pápánál is járt (Wallace filmbeli románca Izabella királynénál csupán a képzelt műve). 1303-ban folytatja az angolok elleni harcot, ám ezek csak kisebb rajtaütések voltak, és csak árak voltak jók, hogy I. Edwardot fel-
dühítsék. Az angol király mindent megtett azért, hogy elkajja Wallace-t, és végül egy John Mentieth nevű skót árulásának köszönhetően 1304-ben ez sikerült neki. A film itt is eltér a valóságtól: ■ nemesi származású Robert Bruce Wallace egyik leghűségesebb követője volt, nem volt köze az árulásához. Wallace-t a Westminster Hallban állították bíróság



elő, és rövid tárgyalás után felolvasták halálos ítéletét. Az angolok törvényen kívülinek tartották őt, így nem kapott jogot, hogy saját védelmében beszélhesen... Az ítéletet azonnal végrehajtották, a kivégzés jelenetén azonban érthető módon finomítottak egy kicsit a film alkotói. Wallace-t felfüggették, amíg kis híján el nem vesztette eszméletét, majd egy asztalra kötözték és kibelezték. Amikor belsősegei még ■ testéhez tartoztak, megégették azokat, majd kasztrálták őt. Embertelen szenvedéseinek végül le-

fejezéssel vetettek véget, testét felfüggették, és Anglia négy városában kiszögték. Fejét a London Bridge tetején lándzsára tűzték, elrettentő példát mutatva az árulóknak. Bár csak 32 évét élt, eszméje, hitvallása – melyet kedvenc latin kétsoros versikéjében többször hangoztatott – örökre fennmaradt:

*„Igazat mondok: A legtöbbit, mit ember kaphat, szabadság.
Fiam, soha ne élj rabként, ne kössön béklyóba szolgálásig.”*

VÉLEMÉNY

Nagy várakozás előzte meg a Braveheart megjelenését, ami általában nem szerencsés. Ha túl magasra teszik a lácat, azt nagyon könnyű leverni. Képletesen szólva a játék átrepült a képzeletbeli magasságon, ám súrolta a lácat, ami hosszas remegés után végül (nálam legalábbis) leesett. Pedig nagyon ígéretesen indult ismerkedésem a Rettenhetetlen számítógépes átiratával. Kellemes képi világ, a jól ismert, verhetetlen dalmok, összetett stratégiai lehetőségek, számtalan ötlet és érdekesség. Ezek voltak az első benyomások, de sajnos az idő múlásával egyre inkább elbizonytalanodtam. Nem értem kit, milyen réteget akart megcélzni a kiadó, de a „sokat akar » szarka...” kezdetű mondanis jutott eszembe. A csata rész nagyon nehezen irányítható, könnyen kaotikus részarássába torkollik az ütközet, ahol maximum a harc szemlélése jut osztályrészünkül. A Myth ennél sokkal taktikusabb, izgalmasabb volt. Ami a stratégiai részt illeti, az viszont rendkívül aprólékos és részletes, ami talán egy szűk rétegnek (ide sorolom magamat is) kihívást jelent, ám a stratégiai játékokat csak alkalmanként játszó emberek számára mindössze felesleges bonyolítás. Ugyanakkor a részletesség mellett néha bosszantó jelenségekre is bukkanhatunk. Ilyen idegesítő dolog az a korlátozás, hogy városonként egyszerre csak egyfajta terméket készíthetünk egy adott munkaterületen. Miért nem tudunk pajzost és kardot szimultán gyártani, ha nekünk éppen ilyen katonákra lenne szükségünk?

Mielőtt a Rettenhetetlen-fanatikusok rituálisan kibeleznék széntségtörő gondolataim miatt, megjegyzem, hogy én is közéjük tartozom, és eszem ágában sincs azt a hatást kelteni, hogy a Braveheart egy rossz program. Csak az a fránya léc ne lett volna olyan magas...

-CSONTI-

MÁSİK VÉLEMÉNY

Amikor először töltöttem be a Braveheartot, már előkészítettem magam a megfelelő hangulathoz: mindek előtt végignéztém a nagyszerű Mel Gibson-filmet, majd ünnepélyesen leültem a játék elé. A látványos intró csak fokozta a várakozásomat: itt valami remek kis valós idejű stratégia! lesz dolgom! Aztán megláttam az össze-vissza bonyolított, szétszóró menürendeztetet, és kezdett alábbhagyni a lelkesedésem... Egy óra játék után úgy is döntöttem, hogy inkább mégis visszatérek a Jagged Alliance 2-höz... Lehet, hogy bennem van a hiba Braveheart-ügyben, de ki nem állhatom, amikor feleslegesen és átláthatatlanul agyonbonyolítják egy stratégiai játék kezelőfelületét. Ráadásul a tutorialt is sikerült elrontani: néha egyszerűen rosszul magyaráz el bizonyos dolgokat. Kár, mert ígéretes stratégiai játéknak indult, de sajnos beleesett az egyik alapvető hibába: a túlbonyolított kezelés sok rajongó kedvét elveheti a skót függetlenség kivánsától...

BAD SECTOR

egy 16 kilométernyire tudunk ellátni. Ehhez járul még a katonák részletes kidolgozása és a speciális karakterek különleges megkülönböztető jegyei. Sajnos, a gyors akció érdekében kompromisszumokra kényszerültek a programozók, ezért nagy seregek találkozása-
kor előfordul, hogy egyetlen katona több társát is szimbolizálja. Ne ijedjünk meg tehát, ha százfős hegyivadász osztagunk helyett csak a felét véljük felfedezni a térképen. Szintén a gyorsaság fenntartása végett nem láthatunk pajzsos egységeket. Azok a katonák, akiknek ilyen védőbeszűköt adtunk, ugyanolyan-
nak tűnnek, mint pajz nélküli társaik, azonban a küzdelem során a gép beszámítja a láthatatlan fegyverzetet is, tehát hátrányunk nem származik belőle.

A TAKTIKA ÉS TUDÁS JÁTÉKA

Magát a csatát három kameraállásból és ezen belül bármilyen szögből, távolságból szemlélhetjük. Embereinket irányíthatjuk egyenként, csapatrészekként, vagy akár teljesen együtt is. Külön figyelmet érdemelnek amadánk vezetői, akik egyrészt inspirálják katonáinkat, másrésztől maguk is kiváló harcosok: elvesztésük több mint kerülendő. Legjobb egy védő szakaszt a rendelkezésükre bocsátani, és körkörös formációt felvenni. Ilyenkor minden oldalról katonák vigyázzák parancsnokunk épségét. A formációk tekintetében megemlíthetjük még a megszókött egyenes vonalat és az ék-alakzatot. Utóbbi rendkívül hasznos az ellenség gyenge pontjainak áttörésére. Létezik még egy lehetőség, a szétszóródás, amit leginkább akkor érdemes használni, ha lovasroham éri megszepept jászainkat – a veszteségek így némileg csökkenthetők. Fontos



szerep jut a csatában a lelkielőnek és a tapasztalatnak. Zöldfülű, gyengén fegyverzett csapatunk könnyen gondolhatja úgy a feléje robbogó lovasok láttán, hogy sokkal jobb lenne valahol máshol, nagyon messze lenni, és ennek érdekében meg is teszik az első lépéseket...

Remélhetőleg Ti nem tapasztaljátok meg ezt az élményt és elérikte, hogy néhány év alatt Nyakigál Edward meg azt is megbánja, hogy a kedves édesanyja a világra hozta!

88

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARVEREIGNY 7MB / 22 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS VGA, 3D
MULTIPLAYER 2-4 JÁTSZÓ

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZEYITÉS

ÖSSZEHASONLÍTÁS

MYTH 2 260 80/2 80%
2 KINGDOMS 260 80/3 80%
BATTLES OF CAESAR 260 98/5 90%

Street Wars:

Constructor Underworld

Sim Capone

▼ Simon & Schuster Interactive/Studio 3

Gengszterbandák irányítása Sim City-köntösben? Az ötlet nem új – elég csak a nemrég megjelent *Gangsters* című játékra vagy a korábbi *Legal Crime*-ra gondolnunk. A *Street Wars*ban a feladatunk az előző két programéhoz hasonlít, azonban jóval inkább ingatlanjainkra és nem bandánk menedzselésére kell koncentrálnunk. Egy helyi keresztapa minket bíz meg azzal, hogy a környék lerobbant gettójából virágzó lakónegyedet építsünk. Természetesen ezt nem szívóságból kell tennünk, hanem a lakosságot minél jobban kiszígerelve, a rendőrséget megvesztegetve, a rivális bandákat és a rakoncátlan kodókat kiirtva. A lényeg az, hogy a mi ajánlatainkat ne utasítsa vissza senki...



játékot betöltve sokaknak nagyon ismerős lehet a kezelőfelület... Nem véletlenül: a *Street Wars* valójában a két éve megjelent *Constructor*, egy igen hamar eltűnt *Sim City*-jellegű vicces stratégiai játék folytatása. Érdekes módon ezt valamilyen nem nagyon hangsúlyozták ki a készítőik – annak ellenére, hogy a játék nem volt rossz. A folytatás voltaképpen a régi játékmenetet bővíti ki a gengszter-téma behozásával.

„BESZÉLJ A FEJÜKKEL FIAM, RÁD HALLGATNAK...”

Volt egyszer egy keresztapa, a célja: a város totális irányítása. Ehhez azonban szüksége van egy ambiciózus, fiatal, menedzser-beállítottságú alvezérre (ránk), aki nem fél a piszkos módszerek alkalmazásától: a rivális maffia szintén szemet vetett arra a szemétdombra, amiből helyi Kánaánt kell gyártanunk, és ha kell, tüzel-vassal-géppisztollyal kell meggyőznünk mindenkit „igazunkról” (szemet szemétért szemetre)...

KEZDŐ MAFFIAFŐNÖK TÖKÉT KERES

Induláskor szinte semmink sincs: egy főhadiszállás, néhány munkás, egy kis cement és

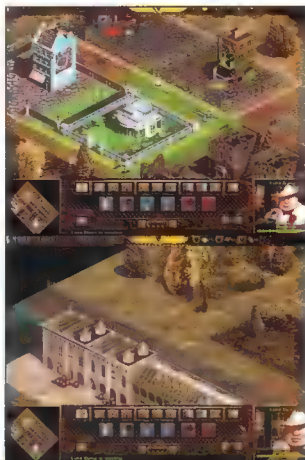
némi pénzmag áll csupán rendelkezésünkre. Elsőnek egy egyszerű lakóházat kell építenünk: oda kell hívni a munkásokat, akik nagy elánnal el is kezdik az építkezést. Amikor kész van, találunkunk kell albérlőt. Ez legyen a legkevesebb – gondolnánk –, általában mindenhol a túlnépesedés és a lakáshiány a jellemző. Nos, a *Street Wars*ban ez éppen fordítva van: eleinte alig találunk néhány hajléktalan-külsőjű, szerencsétlen ingyenélőt. Ez azt jelenti, hogyha túl sok lakóépületet építünk, akkor nem lesz lakónk. Ha már vannak albérlőink, rá kell őket venni, hogy gyereket „gyártsanak”, akikből aztán munkásokat nevelünk, vagy újabb albérlőket, akik jobban

meg tudják fizetni a lakbért. Ha pénzühiányban szenvedünk, „rávehetjük” albérlőnket, hogy a populáció növelése helyett inkább pénzkeresettel töltsse idejét: ilyenkor nagyobb lakbért kapunk.

CEMENT AZ ÉPÜLETEKHEZ ÉS RIVÁLIS MAFFIATAGOK ELTŰNTÉSEHEZ

Persze hamar elfogy az a kis alapanyagunk is, amit induláskor megkapunk: rögtön második épületnek húzzunk fel egy cementgyárat. A gyár sem működik magától: újabb munkásokra van szükségünk hozzá. A munkások aztán automatikusan az építkezés területére szállítják az alapanyagokat. Ha már van kellő számú épületünk, itt az idő, hogy egy kicsit modernizáljunk.

Eppen ezért lehetőleg minél gyorsabban építsünk egy gyárat, ahol olyan háztartási- és luxuscikkek gyárthatunk, mint a hűtőgép vagy a televízió. Ha nincs elég tőkenk, így a lakosság nem él megfelelő életszívnál, az egyszerű honpolgár szép lassan le-



VELENÉNY

Annak idején sokáig halogattam, nekálljak-e komolyabban játszani a Constructoral: aranyosnak és érdekesnek tűnt, de valahogy mindig volt valamilyen még izgalmasabb program, így a System 3 játéka szép lassan a feledés homályába vészett... A gengszter-témával felunítottam folytatás, egy kis friss vért hozott az unalom megszokott sémákban fúldokló stílusba – sajnos, mégsem elegendő ahhoz, hogy a Dungeon Keeper II vagy a Jagged Alliance 2 mellől huzamosabb ideig elrángassa az egyszeri stratégia-rangot. A tutorial-mizéria csak még jobban elvette a kedvem a programtól: kár volt ilyen erőszakosan alkalmazni... Mindent összevéve a Street Wars nem sokat tesz hozzá a Sim City- és Gangsters klónokhoz: ugyanazokból a mára meglehetősen unalmasá vált sémákból építkezni. Aki él-hal az ilyesmért, az tegyen vele egy próbát, a többiek viszont talánnak ennél érdekesebb és izgalmasabb stratégiai programot...

BAD SECTOR



csúszik, az üveghez nyúl, szétveri a berendezést...

TŰZTÖLTŐ LESZEL, S BANDITA...

Ha bekövetkezett a szociális katasztrófa, nem tehetünk mást: ki kell küldenünk néhány szerelőt, akik helyrepofozzák a kárt szenvedett épületeket. A szerelőket a munkásokból képezhetjük át – ezért is kell biztosítani a lakosság születendő gyermekeiből a megfelelő utánpótlást. Szükségünk lesz olyan emberekre is, akik szívesebben használnak pisztolyt és a kést, mint a malteres kanalat – ezeket is munkásokból fejleszthetjük ki. A gengsztereknek két fajtájával találkozhatunk: vannak olyanok, akik csak a pénz beszedésével foglalkoznak, és olyanok, akiket kifejezetten az ellenséges birtokban levő épületek elfoglalására, vagy a rivális bandákhoz behódolt lakosság megfélemlítésére képzzük ki. A gengszter – sajnos – elég drága mulatság, az elsőhöz három munkás kell, a következőhöz négy stb. Szerencsére ez azért nem egy Command & Conquer: ha vígyázunk embereinkre, nem kell állandóan újakat gyártanunk.

Ha nem elég a „finom meggyőzés” módszere, vagy a rivális gengszterbandák zaklatják a lakosságot, akkor ha kell, a mi utcá-

inkon is a fegyverek beszélnek. Ilyenkor a hullákat érdemes gyorsan elátni a helyi temetőben – amit szintén nem árt minél hamarabb felépíteni – hiszen nem túl okos dolog a hullákat csak úgy heverni hagyni virágzó városunkban. Ha a tűzharcok során néha nem csupán az ellenség, hanem saját embereink is megsérülnek, természetesen minél előbb kórházba kell szállítani őket.

AZ OKTATÓ KISSÉ ERŐSZAKOS ÉS ALKOHOLISTA...

Ha mindent jól csinálunk, koszos gettónkból szép lassan (bűntől) virágzó városkánkká, nem csupán az ellenség, hanem saját embereink is ehhez elvileg segítséget nyújtanak a tutorial rész. Sajnos, ebben a játékban kissé (?) összecsapkált az oktató rész: néha egyszerűen nem magyaráz el dolgokat, illetve az is megtörtént, hogy rosszul nevezte meg a felépítendő épületet. Ráadásul az tutorial rész nem választható opció, hanem kötelező: több küldetésen át kell a segítségével megismerkednünk a játékkal – külön játékot nem indíthatunk. A játék grafikája nem sokat változott az első részhez képest: nagyjából ugyanazt a színvonalat hozza – 3D-s kártyánk most is pihenésre van kárhoztatva. A képernyő 640x480-as grafikája mára már kissé spártának számít – szerencsére az épületek megszö-

kott unalmát azért a részletesen megrajzolt jópofa reklámok, valamint a pattogós olaszos zene feldobja.

PÉNZT ÉS ÉLETET!

A Street Warsban tehát egyszerre kell a lehető legtöbb pénzt kiszerelni a lakosságból, tisztelt(ünk)re nevelni őket, és az ellenséges épületeket elfoglalni. Többféleképpen is játszhatunk. Próbálkozhattunk a hagyományos Sim City-módszerrel: minél több épületet felvásárolva berendezkedhetünk a védekezésre, városunk felvirágoztatására és korrumpálására. Ha jobban kedveljük az agresszív stílust, megpróbálhatjuk elfoglalni az ellenség összes épületét. Korrupció vagy tisztítóút: mindkét út eszközei a kezünkben vannak...

TECHNIKAI JELLEMZŐ

HARDVERIGÉNY PIII / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS
MULTIPLAYER 2-4 JÁTMOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGOK
ÖSSZETÉTEL

ÖSSZEHASONLÍTÁS

PIZZA SYNDICATE	2ED 88/4 - 84%
GANGSTERS	2ED 88/2 - 83%
SIM CITY 3000	2ED 93/2 - 81%

Warhammer 40 000: Rites of War

Panzer General 40 000

▼ The Learning Company/Mindscape/SSI

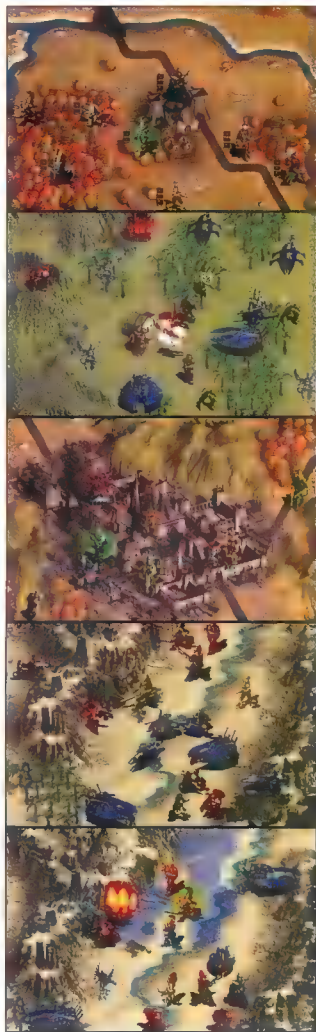


Úgy tűnik, az SSI és a Games Workshop frigyét sikeres házasságot követte. A patinás szoftvergyártó cég, valamint a társas- és stratégiai játékaikról elhíresült angol vállalat gyors egymásutánban bombázza a játékosokat az újabb és újabb Warhammer-alapú programokkal. A Rites of War viszont csak témájában számít novumnak, hiszen a stílust tekintve a nagysikerű Panzer-sorozatát vették alapul az SSI boszorkánykonyhájában. Lássuk, mit sikerült kifőzniük...



Warhammer világában kevésbé járatos olvasók számára érdemes néhány szó erejéig magát a világot bemutatni. A XL. évezredben járunk, az emberiség meghódította az Univerzum nagy részét. A Birodalmat mindenek felett álló császár vezeti, akit folyamatosan véraldozatok árán sikerül csak életben tartani. Sérüléseit a világot fenyegető démoni erőkkel vívott küzdelemben szerezte az uralkodó. A harc azonban nem végződött egyértelmű győzelemmel vagy ve-

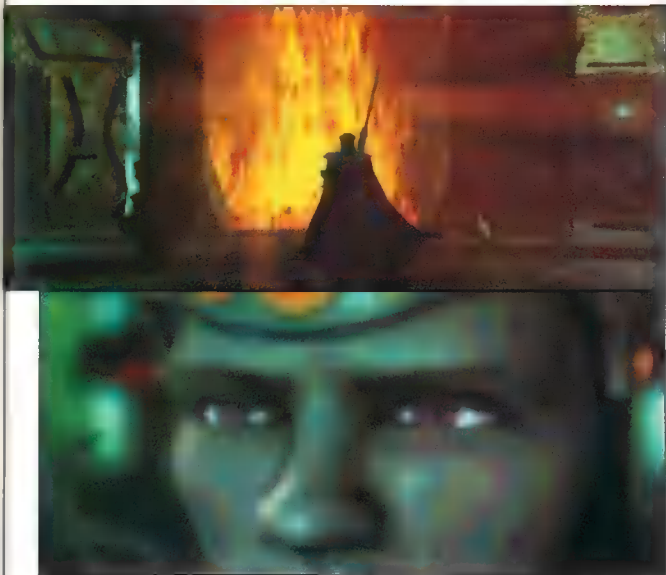
reséggel. A Káosz hordái folyamatosan ott lo-pakodnak a lakott bolygók körül, hogy bemocskolják, majd elpusztítsák mindazt, amit az emberiség évezredek alatt felépített. A dolgokat tovább bonyolítja az agresszív, ám mérsékelt intelligens orkok (szakszóval: ókok) létezése, valamint az eldák népének jelenléte. Utóbbiak állnak a Rites of War fókuszában, az ő hadseregüket kell győzelemre vinnünk a „gonosz és megátalkodott” emberek ellen. Fantasy környezethez szokott olvasóink leginkább a sötét elfekhez hasonlíthatják a kecses, intelligens, ám irgalmat nem ismerő el-



dákat. Mindegy, egy vérbeli stratégiai játékos számára nem okozhat morális problémát eldák színeken hódítani, és térdig gázolni a vértől vörösülő úrgárdista páncélok között!

JÁRT UTAT JÁRATLANÉRT...

...nem érdemes elhagyni. Legalábbis így gondolkodhattak a Rites of War megalkotói, mert a jól bevált – mára azonban kicsit már elöregedett – Panzer-sorozat alkotóelemeiből építkezve alakították ki a programot. Leginkább a második generációs páncélosra emlékeztet a játék, ám több jelentős eltérés is megfigyelhe-



VÉLEMÉNY

Röviden és tömören fogalmazva a Rites of War nem más, mint tisztességes iparos munka. Kicsit bővebb lére eresztve az értékelést, elmondhatom, hogy nem csalódtam a programban és az SSI-ban sem. Meglepő módon a beharangozók teljes mértékben hű képet adtak a készülő játékról. Megpedig azt, hogy ez egy nagyon korrekt módon elkészített, ám előregedett platformon alapuló program. A Panzer General második része nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, ezért is meglepő, hogy néhány helyen még ennek a generációnak a színvonalát sem üti meg a program (lásd például a térképet). Az aláfestő zene és az állóképek varázslatosra sikeredtek, ám a hű és a csomagolás önmagában nem képes sokáig izgalmon tartani az érdeklődő játékosokat. Belbec tekintében ugyanis komoly hiányosságokra bukkanhatunk. A küldetések enyhén szólva ötleetlenek és monotonok. Csak megyünk egyre előre, és azon kívül, hogy erősdnek az ellenfelek, nem igazán változik semmi. Az ellenfél tekintetében sem büszkélkedhetnek a készítőik, a gép annyira bután játszik, hogy az már a neveltségesség határát súrolja. Egységeit minden koncepció és koordináció hiányában küldi ránk, még arra sem veszi a fáradságot, hogy kiválassza azt a célpontot, amelyen a lehető legkevesebb veszteséggel érhet el maximum károkat... Ezek ellenére nem rossz játék a Rites of War, csak kicsit elmaradt a fejlődésben. Erő persze nem a program, hanem a kiadó tehet. Kedves SSI, nem lehetne a kiszolgált, öreg rendszereket nyugdíjba vonlatolni?

-CSONTI-

tő. Elsőként említhető a térkép, ami egyfajta keresztetűdése a Panzer General hexás felosztásának és a második rész kézzel rajzolt hátterének. A térképeken dominálnak a pasztell-színek, ezért a hársánytónusokban pompázó egységeket még a dekoncentrált, az egeret monoton módon kattintgató egységnek sem képesek nem észrevenni. Mivel a Games Workshop a gondosan kidolgozott ólomfiguráiról híres, így számukra presztízskérdés, hogy a monitorokról is hasonló színvonal köszönjön vissza. A grafikusokra nem lehet panaszkodni, ám az egységek túlságosan kicsik, még a legközelebb hozott nézet esetén is, ezért a mezei játékost a híres Warhammer-érzés nehezebben ragadja magával.

A bevett szokásoknak megfelelően a RoW esetében is a hadjárat képezi a játék sava-borsát, és egyben gerincét is. Kezdetben néhány tapasztalatlan, nem túl erős egység áll rendelkezésünkre, hogy megbosszuljuk népünk összes vélt és valós sérelmét. Küldetéseik előtt ideológiai támogatást és eligazítást kapunk a feladat hátteréről, céljairól és esetleges következményeiről. A fő stratégiai cél mellett előfordul, hogy másodlagos feladatokat kapunk, amit nem kötelező, de érdemes végrehajtunk a dinamikusabb fejlődés reményében. Miután megkunkba gyűjtöttük az összes háttéranyagot, ideje katonáink között is szétérőnünk.

A SKORPIÓK PIHENHETNEK, A SÓLYMOK VISZONT KÉSZÜLJENEK AZ INDLASRÁ!

Mint elda parancsnok, népünk hadseregének teljes állománya rendelkezésünkre áll. A legtapasztalatlanabb gyalogos szakaszoktól egészen a félelmetes avatárig mindent és minden-

kit bevethetünk – feltéve, hogy előző csatáink során elég elismertséget vívtunk ki, és méltóan találtattunk komolyabb seregek irányítására. Alakulataink ütközésségét tulajdonságok egész csokra határozza meg. A valmit valamiért jól ismert elve itt is érvényben van. Egy csapatrészt lehet gyors és jó felderítő, ám harcban valószínűleg gyengébben muzsikál. Tagadhatatlan, akadnak joker-egységek, ám ezek pontértéke meghaladhatja kisebb seregek összértékét is. Nem maradt ki a legfontosabb dolog, a fejlődés sem. Minden alakulatunk tíz szintlépésre képes, így egyhamar nem kezdünk el panaszkodni a program korlátira.

Érdekes újítás, hogy csatáról-csatára változtathatjuk seregünk összeállítását. Az éppen nem harcoló csapatrészek ilyenkor barakkjaikban maradnak, és csak a szerencsés (?) kiválasztottakkal vonulunk a csatamezőre. Ennek a lehetőségnek az értelme kettős, egyrészt több egységünk lehet, mint ahányat csatánként bevethetünk, ezáltal nem kell feleslegesen felosztalnunk kiszolgált alakulatainkat. A másik komoly előny abban rejlik, hogy küldetés-specifikus csapatot állíthatunk össze, ami a felmerült kihívásoknak leginkább képes megfelelni.

KÉRNÉK SZÉPEN EGY SZABOTÁZST!

A SZÁMLÁT AZ ELDA NAGYTANÁCS ÁLLJA...

A játék másik eredeti ötlete a stratégia-vásárlás. Első, de még második hallásra is kicsit furcsának hathat ez a lehetőség, ami tulajdonképpen speciális tárgyak, események bevetését teszi lehetővé a csataterén – tovább színesítve ezzel az amúgy sem szűke programot. Példának okáért lelkesítő beszédet „rendelhetünk” bakáink számára, vagy speciális

géppromból bombákat szerezhetünk be, amelyben tankelhárító erőinket gyengének ítélnék. A különlegességért „kifizetett” pontok természetesen kiharcolt presztízs-értékünket csökkentik, ezért úton-útfélen nem élhetünk a stratégia-vásárlás előnyeivel.

Maga az ütközet a jól megszokott séma szerint bonyolódik. A hexákra osztott térképen elhelyezzük egységeinket, majd felváltva lépetve megpróbáljuk magunk alá gyűrni ellenfelünket. Az egyetlen eltérés talán a mentális képességek jelentik, amelyeket csak speciális alakulatok, személyek képesek használni. A programot viszont minden Panzer-imádó és Warhammer-fanatikus örömmel használja majd. Ne habozzatok hát, és idézzétek meg a háború rítusait!

TITKOSJELLEMZŐ			
HARDVERIGÉNY	P133 / 22 MB RAM	82	
3D-TÁMOGATÁS			
MULTIPLAYER	2 JÁTEKOS		
ÉRTÉKELÉS			
GRAFIKA			
HANGULAT			
ÉRTÉKESÍTÉS			
ÖSSZEHASONLÍTÁS			
PANZER GENERAL	260 88/1 88%		
CHAOS GATE	260 88/3 88%		
TOTAL LIBERATION	260 88/2 88%		

Pizza \$yndicate

Főzőcske, de okosan

▼ Software 2000

Néhány éve szinte berobbant az építkezés/fejlesztgetős manager-stratégiai játékok piacára a Pizza Tycoon, humoros stílusával és egy zseniális ötlettel (nemesak a gyorsétterem-lánc kiépítését és menedzselését bízta ránk, hanem magának a pizzáknak az elkészítését is) alaposan felrázta a műfajt. Azóta ■ szeri, se száma ■ mókás jelenetekkel feldobott, gyakran karikatúra-stílusban megalkotott könnyed gazdasági simulációknak. Ezt az irányzatot szinte teljesen a német fejlesztésű programok dominálják (lásd Mad TV, Mad News, Lula...), így nem véletlen, hogy a Pizza Tycoon egyenes folytatása, a Pizza \$yndicate is Németországból érkezett. A készítőik nem ígértek többet, mint egy átlagos folytatásnál szokás: szebb, jobb, nagyobb, szórakoztatóbb...



ki úgy tölti be először a Pizza \$yndicate-et, hogy nem tudja, milyen játékstílust képvisel ■ program, az az első képernyők után egészen biztosan valamilyen szerepjátékra tippelne. A játék ugyanis karakter-generálással kezdődik, ami bonyolultabb, és több szabadságot engedélyez nekünk, mint jó néhány RPG rendszere. Leendő pizza-milliárdos hősünknek 14 (!) tulajdonsága, és négy fő képzettsége van, amelyek erős befolyással vannak későbbi üzleti (ba)sikereinkre, és amelyeket szabadon állíthatunk. Minél magasabb tulajdonságokkal indulunk, annál vékonyabb a pénztárcánk, illetve minél magasabb szintűek ■ képzettségeink, annál idősebb ■ karakterünk. Ez is fontos szerepet kap, hiszen a kampány 17 küldetését mind időre kell teljesítenünk, az egésze 36 évet engedélyez ■ program – javasolt tehát aránylag fiatal karaktert kialakítani, mire a másfél tucat nagyvárost hódítottuk, úgyis megöszülünk...

A játék „lelke” és legnagyobb vonzereje továbbra is a pizzaszítés: 88 féle hozzávalót használhatunk fel (mindegyiket tetszés szerint szeletelve-aprítva) az aktuális gasztronómiai csoda elkészítéséhez, a paradicsom-sajthúsok-zöldségek szokásos sablonjai mellett megkökkentden egzotikus feltételeket is találunk, a szó szoros értelmében kigyót-békat pakolhatunk a tésztra. Ha elkészült a pizzaköltelemény, nyolcféle fűszerszóporral kóstol-

tathatjuk meg – az ő véleményükből már nagyjából sejthető, milyen sikerre számíthat a pizzériá(i)nkban a mű...

Hiába szerepelnek azonban a világ legjobb pizzái az étlapon, ha nincs hol és kinek fel-szolgálni őket, így a konyhaművészkedés után nem árt, ha megfelelő étterem (eleinte csak bérelni tudjuk a helyiséget, később meg is ve-



hetjük), valamint nyersanyagaink tárolása végett raktár után nézünk. A pizzériát természetesen be is kell rendezni: székekre, asztalokra, dekorációra van szükségünk, a konyhában pedig sütőre és hűtőgépre. A pénzünk rohamosan fogy, pedig személyzetet még fel sem vettünk – egy szakács és egy pincér a minimum, de persze egy forgalmasabb hely ennél több embert igényel. Később biztonsági őrre és menedzserre is szükségünk lesz, konyhába azonban csak ■ legszükségesebb embereket tudjuk felvenni, és még ehhez is valószínűleg bankkölcsönre lesz szükségünk – arról nem is beszélve, hogy az üzlet beindításához szinte elengedhetlenül szükséges reklámkampány szintén borzasztó sokba kerül...



Ha végre üzemel az első pizzériánk, hátra-dőlhetünk, elégedetten szemlélhetjük művünket, elbeszélgethetünk a pizzánkat ipari méretekben fogyasztó vendégekkel. Szakácsaink sürognek-forognak a konyhában, a pincérek felveszik a rendeléseket, a vendégek ösztönlenek, a pénz dől. Amint sikerül nagyjából stabilizálni anyagi helyzetünket, gyorsan étterem-láncra kell alakítanunk pizzériánkat, hiszen a konkurencia sem alszik! Hamarosan

eljön az idő, amikor a két (vagy több) dúdás már nem fér meg egy csárdában, és elkezdődik a vetélytársak kiirtása a piacról... A Pizza Syndicate-ben erre a piszkos módszerek sokkal jobban bejönnek, mint a korrekt üzleti versengés. Igen gonosz trükköket vehetünk be a konkurensek ellen: ilyen a helyi KÖJÁL vagy az adóhatóság némi készpénzzel támogatott szigorú ellenőrzése, esetleg a vásárlók elriasztása a konkurens pizzériába becsempészt csótányok, rágszálók és romlott ételek segítségével. Végül esetben néhány kültéri pontot is felbérlelhetünk, hogy menetrendszerű randalírozásaik színhelyéül a szomszéd éttermét válasszák.

Ezzel el is érkeztünk a Pizza Syndicate legérdekesebb részéhez, hiszen a játékban egy Gangsters-szerű Keresztapa-szimulátor rejti a pizzásütögetés mögött. Üzleti ellenfeinkkel vívott, egyre eldurvuló küzdelem már párhuzamosan merülünk alá a helyi alvilágba (ez persze nem kötelező, akinek úgy jobban tetszik, maradhat a tisztességes módszereknél és a pizzásütésnél), az őt különféle gengszterbanda háborújának kellős közepébe. Pizzéria-hálózatunk először csak pénzmosó üzemként működik, de később már fegyverkereskedelemmel, zsarolással és egyéb sötét, ám rendkívül jövedelmező üzemekkel is foglalkozhatunk – ami persze újabb extra kiadásokkal jár (megvesztegetések, kenőpénzek a rendőrség és a polgármester felé)... Rajtunk áll tehát, hogy milyen módszerekkel kívánunk a világ nagyvárosainak pizza-királyaivá válni: mindkét út (az étterem-lánc kiépítése, és az alvilágba való beépülés) rendkívül szórakoztató, és ha éppen beleunánk a Sim Cityből/Gangsters-

VELENÉNY

Óriási ötlet volt annak idején a Pizza Tycoon készítőitől a pizzásütés köré felépíteni egy játékot – olyannyira, hogy bár a folytatásban szinte semmi új ötlet sincs, ez egymaga elviszi a hátán a programot. A virtuális pizzásütés roppant szórakoztató, az egyetlen gond csupán az, hogy az ember úgy félóránként menthetetlenül megehezik az agyát érő folyamatos ingerek miatt... A kórtés már nem ilyen fantáziadús, tulajdonképpen egy teljesen hétköznapi managerjáték, ami az átlagnál talán még egyszerűbb is. Ami azonban nem egyszerű, az a kezelés: az ember alig ismeri ki magát az ikonok, gombok, kapcsolók sűrűjében. Rengeteg nagyszerű apró ötlet dobja fel a játék nagulatát, azonban ezek sem tudják elefedtetni velünk, hogy csupán egy jó négy-öt éves játék nagulatát kényeztet, feljuttat változatáról van szó, mindenféle új ötlet, igazi újítás nélkül. Nagy kár érte, mert így sokkal hamarabb el fognak tőle fordulni a játékosok, mintha beletették volna néhány szinte önmagát ki-náló ötletet, például a házhoz szállítást, a pizzakonzerv kivétel a főzőkészletét, esetleg más jellegű éttermek építését. Ettől függetlenül nagyszerű játék (némi nosztalgia-támogatással a Tycoon miatt) a Pizza Syndicate, mindenkinek ajánlom „megkóstolásra”. Jó évtágyat!

TONY ROCKY HORROR

egy idő után unalomba fullad a játék, mert már nem nyújt semmi újat) a küldetés-alapú játékmennetel sikerült áthidalni. A stratégia-manager programok rajongói számára igazi kötelező darab a Pizza Syndicate, de a többiek is jól teszik, ha kipróbálják – ha másért



ből ismerős taktikák alkalmazására, mehetünk a konyhába egy újabb pizza-csodát ki-sűtni!

A játék kivitelezése kicsit karikatúra-stílusú, kicsit Sim City-szerű. A városok és pizzériáink izometrikus 3D-ben tárnaknak elénk. Minden helyszínre első pillantásra látható ismerni, nagyon szépen látszanak az építészeti, éghajlati, földrajzi jellegzetességek. A grafika a konyhai jelenetekenél éri el a csúcst: összefut az ember szájában a nyál egy-egy jól sikerült pizza láttán... A hangulatról a kellemes zene, az időnként felbukkanó mókás animációk, és a néha bekövetkező váratlan események gondoskodnak. A Sim City-szerű programok legnagyobb betegségét (azt, hogy

nem, a pizzásütés miatt. Külön móka elkérni a sarki pizzériából az étlapot, és kipróbálni a receptjeiket a programban...



TECHNIKAI JELLEMZŐK		84
HARDVERIGÉNY	PIII / 22 MB RAM	
3D-TÁMOGATÁS		
MULTIPLAYER		
ÉRTÉKELÉS		
GRAFIKA		
HANGULAT		
ÖSSZETÉTSÉG		
ÖSSZEHASONLÍTÁS		
PIZZA SYNDICATE		
STREET WARS	2ED 88/8 - 88%	
GANGSTERS	2ED 88/2 - 83%	
PIZZA TYCOON		

Jagged Alliance 2

„Mi vagyunk ■ zsoldosok...”

▼ Take 2 Interactive / Talonsoft / SirTech

Sajnos, a Jagged Alliance név ■ mai játékos-társadalom nagy része számára már nem jelent különösebb adrenalin-szint-emelkedést, hiszen az első rész megjelenése óta alaposan kieserélődött, felduzzadt a gárda. Azon kevés szerencsés, aki annak idején végigküzdötte a programot, viszont gondoskodott arról, hogy a legenda ne törölődjön ki a kollektív emlékezetből. Most végre elérkezett az idő, hogy a fiatalabb korosztály is személyes élményeket szerezzen a zsoldosok embert próbáló életéről, mert a Talonsoft madarának karmai között megcsillan egy doboz, rajta ■ felirat: Jagged Alliance 2!



ajd' minden történész, politológus, katonai szakértő véleménye szerint az ország-ország ellen folytatott háborúk kora lejárt. Ábban viszont már eltérések mutatkoznak, hogy ki miben látja a jövő hadviselésének legintenzívebb területét. Egyes tudósok, mint például a manapság sokat emlegetett politológus, Samuel P. Huntington, azt állítják, hogy rövid időn belül kitörhet a harmadik világháború, de nem országok, hanem teljes civilizációk között (úgyint a nyugati, az iszlám, a kínai stb.). A másik tézis épp' az előző ellentéte, s ezt az oldalt a jelen története is alátámasztja. Utóbbi oldal képviselői szerint a Föld lakosságát ezentúl a kis területen folytatott gerillaharcok, terrorista atrocitások és kisebbségi nézetkülönbségekből fakadó összecsapások fenyegetik ■ legnagyobb mértékben. Ezt látszik alátámasztani az a tendencia is, hogy a nemzet-i hadseregek zsugorodnak, ugyanakkor egyre profibbá, gyorsabban bevethetővé válnak. Nem csoda hát, hogy a Jagged Alliance témaválasztása annyira megkapja a közönséget, hiszen az emberiség legkomolyabb gondját próbálja játékos formába önteni.

ISTEN ÖVJON A KIRÁLYNŐTŐL!

Mint azt az első rész esetében sem, úgy most sem tehették meg ■ készítőik, hogy egy létező állam területére ágyazzák be ■ történetet. Értéktelen módon senki sem szereti, ha országát a drogbarók, diktátorok és egyéb kétes elemek hazájaként tüntetik fel, annak ellenére, ha történetesen még ez is az igazság... Ézért zsoldo-

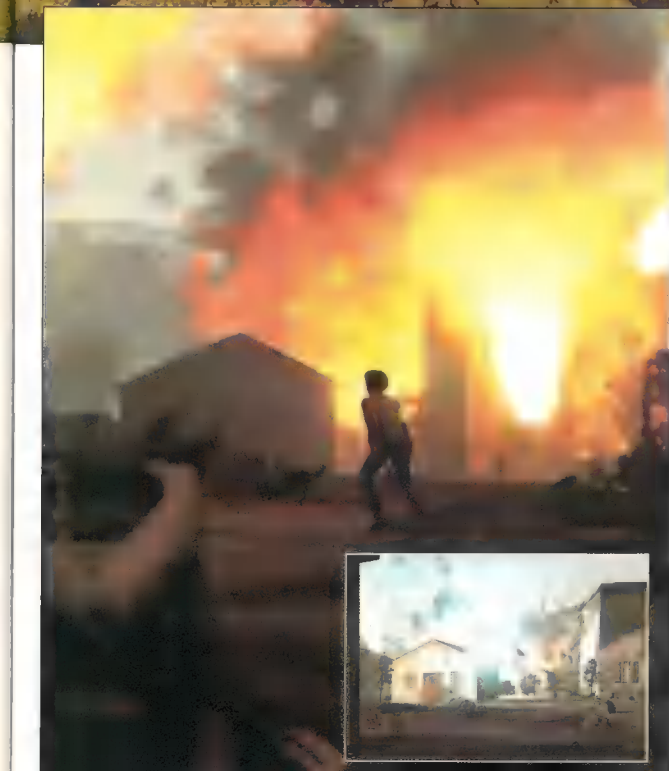
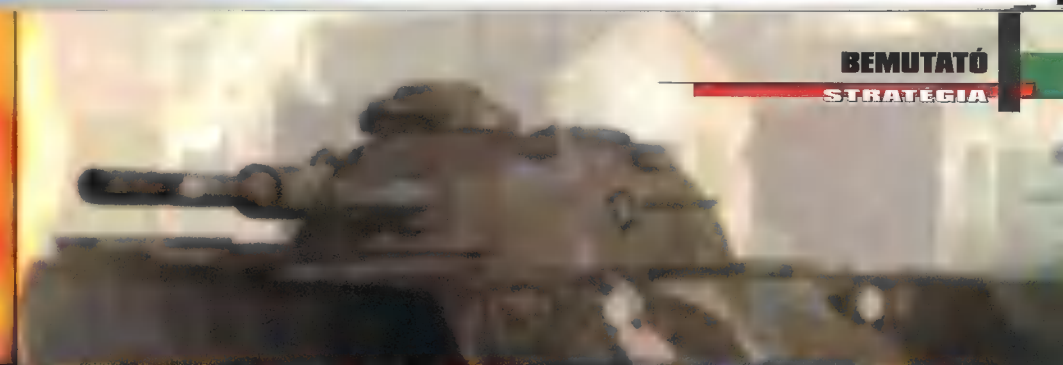
sainkkal egy kitalált harmadik világbeli állam, Arulco felszabadításán kell munkálkodnunk. Igen, felszabadításán, hiszen a Jagged Alliance szellemiségéhez híven ezúttal is ■ jó oldalon harcolunk. A kicsiny, de jól prosperáló ország nemrég még egy különleges államformával, a demokratikus királysággal büszkélkedhetett, ahol az uralkodó személyét a tízévente tartott választások eredménye határozta meg. Egészen az 1988-as választásokig nem volt semmi különösebb probléma, ám az újdonsült király, Enrico Chivaldorai uralkodása hamarosan tragikus véget ért... A trónjáról lemondott Andreas Chivaldorit megmérgezték és a lefolytatott nyomozás alapján fiat, az alig egy éve hatalmon lévő királyt vették őrizetbe. A tárgyalásra azonban már nem érkezhettek meg, mert Enricót és kísérőit brutálisan meggyilkolták. A megözvegyült feleség, a román származású Deidraanna Reitzman szokatlan magabiztossággal vette át férje feladatát, és első dolga Miguel Cordona elfogató parancsának aláírása volt, aki ■ '88-as választásokon indult Enrico ellenében. Miguel Cordona azonban maga köré gyűjtötte embereit és szívós gerillaharcot kezdett az új uralkodónak ellen. Erre minden oka megvolt, hiszen ■ királynő uralma alatt az ország ■ csőd szélére jutott. Az expanzív katonai kiadások fedezésére beszüntették a közoktatást, a szociális segélyek folyósítását, sőt ■ közegészségügyi ellátást is. Az 1998-ban esedékes választásokat Deidraanna nem írta ki, és örökös uralkodóvá választotta magát. Ekkor jövünk a képbe mi, mint zsoldos csapatokat irányító parancsnok. Az esős Prágában találkoznak egy emberrel, aki jelentős összeget ad át nekünk és egy feladatot: távolítsuk el a királynőt ■ trónjáról. Segítséget még egy levelet is átnyújt, amit az arulcoi ellenállás vezetőjének címeztek és Enrico Chivaldorai néven írtak alá!

LAPTOP, LAPTOP MOND MEG NÉKEM...

A kor követelményeire igazodva, nem ■ hagyományos levél és a telefon lesznek fő kommunikációs eszközeink, hanem egy laptop, amit bármikor, bárhol felcaphatunk. Üzleti levelezésünk e-mailek formájában zajlik, zsoldosainkat, felszerelésünket internetes honlapok között barangolva rendelhetjük meg, egy szóval ez már a XXI. század profizmusa. Elsőként érdemes leveleinket átböngészni, majd az I.M.P. oldalait meglátogatni, hiszen itt kieszélhetjük játékbeli karakterünket. Ez azért lényeges momentum, mert a játék során nem egy íróasztal mögött pöffeszkedő pénzüembert aluitunk, hanem magunk is alászállunk a polkoknak és megmerítkezünk a zsoldos élet mocskában. A generálás azonban nem kizárólag a sablonos névmeghatározás-pontelosztás-arcépkiválasztás sémát követi. Tizenhat kérdésre kell megadnunk az általunk ideálisnak tartott választ, amelyek alapján néhány játéknapp múlva elkészítik jellemrajzunkat. A kérdések és válaszok között rengeteg humoros akad. Például ilyen a kedvenc küzdelmet firtató kérdés, ahol az egyik lehetőséget egy Bill Gates – Robotzsarú összecsapás meglekintése...

Miután megalkottuk saját használatú Rambónkat, érdemes társak után nézni, hiszen egyedül nem sokra mennénk Deidraanna két hadosztálynyi katonájával szemben. Kétdeti szűkös erőforrásaink komoly választás elé kényszerítenek, bérleljünk egy-két Supermant és egy profi orvost a csapatba vagy érjük be szerényebb képességű és igényű emberekkel. A probléma ott gyökeresik, hogy a profi különítményt nem tudjuk huzamosabb ideig finanszírozni, míg a kétbalkezesek inkább ön-, és közveszélyesek, mintsem hatékonyak. Optimistábbak bízhatsz benne, hogy már néhány nap alatt is kézzelfogható eredményeket érnek el, ami megteremti a szükséges pénzeszközöket. A gyengébb erőszékből válogatók azzal vigasztalódhatnak, hogy nem éri őket nagy veszteség, ha történetesen egy-két csapattag harc képtelenné válik.

A zsoldosok kiválasztásánál több dologra is ügyelni kell. A tulajdonságok és a tapasztalat



szint magától értetődően minél nagyobb, annál jobb, ám a felszerelési tárgyak kérdése már dilemma elé állíthat. Felbérleskor minden katonának felajánlja saját fegyvereit, eszközeit, ám ezekért pluszban kell fizetnünk, ezért csak a tényleg hasznosítható csomagot vegyük meg. Elődöntendő kérdés még a szerződés időtartama. Az elején érdemes inkább napról-napra megújítani a kontraktusokat, mert egyrészt így komolyabb fegyvereseket bérelhetünk, másrésztől nem kötjük le erőforrásainkat hosszú távra előre. A huzamosabb idejű felbérlesnek is van persze előnye, nevezetesen – egy napra vetítve – olcsóbb. Végül még egy kiadási tételt kell említenünk, ez pedig a gyógyászati letét, ami a zsoldos esetleges sérüléseiből fakadó kezelési költségeket hivatott fedezni. Ezt – az egyébként igen magas – összeget teljes egészében visszakapjuk, amennyiben a katonát sértetlenül tér vissza Arulcóról. Azaz nem alkalmazható az a trükk, hogy az éppen csomagolni készülő zsoldos élő csapdászodó és golyófogó munkásként foglalkoztatjuk a hátralévő néhány órában... Amint összeszedtünk három-négy megfelelő embert, csapjunk rá a „Shut Down” billentyűre és ereszkedjünk Arulco földjére!

MIÉRT ÉPPEŒ OMERTA?

Hajnali hét órakor dobnak minket Omerta kunyhói közé, ahol két hónapja rendeztek vör-fürdőt a királynő katonái. Az ellenállási mozgalmat hivatalosan felszámolták, de a propaganda és a valóság mindig élesen eltérő dolog.



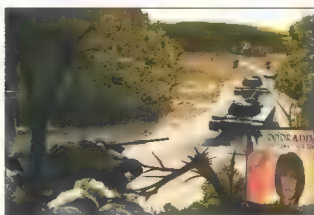
úgy, hogy nézzünk körül ■ vidéken. Amíg el-
lenséges erőkre nem akadunk, embereinket
folyamatosan időben mozgathatjuk, utasíthat-
juk. Ilyenkor lehet csoportos parancsokat is
kiadni. Ha feltételezzük, hogy sárntó szándé-
kú fegyveresek vannak a közelben (mindig
ezt érdemes feltételezni), jobban tesszük,
ha óvatosan, házról-házra, fedezékről-fede-
zékre fészülünk át a terepet. Embereink
mozgáskultúrája félelmetes változatosság-
nak örvend. A séta, a futás, a kúszás és a
görnyedt lépedés mindegyikét kombinál-
hatjuk a még óvatosabb lopakodás üzem-
móddal is. De nem jelenthet akadályt egy
magas kerítés sem, ezeken zsoldosaink ne-
mes egyszerűséggel átvetik magukat. A ha-
bot a tortán ■ lapos tetővel ellátott házak
megmászása jelenti. Ha egy ilyen helyre si-
kerül feljutatnunk valamelyik messze hordó
mesterlövészünket, ■ harc nagyjából el is dőlt.
Az egyes mozgásfajtákat mind békés, mind
harci helyzetekben egyaránt alkalmazhatjuk,
sőt, nagyon is ajánlott kihasználni ezt a pél-
dátlan változatosságot, ha nem akarunk
ólmótladagolásban elhalálozni.

A játék sava-borsa maga a fegyveres ös-
scsapás, ami körökre osztva zajlik, de ■ szimul-
tán események élethűbb modellezése miatt
lehetőség nyílik az ellenfél ténykedését meg-
szakítva preventív jellegű lövések leadására is.
Ezt akkor tehetjük meg, ha az előző körben
rendelkezésre álló akciópontokból elegendőt
tartálékoltunk egy támadásra. Érdekes módon
a hasonló stílusú programok szinte mindegyi-
kénél megtalálható célzott-normál-kapáslő-
vő bontást ■ Jagged Alliance 2 esetében nem
találjuk meg. A készítőik úgy gondolták, hogy
katonáink mindig így kezdenek a lehető legjob-
ban célozni, így nincs értelme a megkülön-
böztesnek. Elválasztják viszont egymástól ■

különböző testrészesre leadott lövéseket (már
amelyik legyver képes ilyesmire, mert egy so-
rozatra állítottot géppisztollyal kicsit nehéz
elképzélni ■ situációt), ezért ■ kicsit erőltet-
ve ■ mondhatjuk azt is, hogy a törzsre irányuló
lövés a nem célzott, míg minden egyéb a
célzott lövéseket takarja. Tapasztalatok alap-
ján érdemes takarékoskodni a lőszerez, mert
egyrészét nem mindig beszerezhetők, másrészt
a kaszáló technika mindennek nevezhető,
csak eredményesnek nem. Persze, ha négy-öt
rosszabb lödörög néhány lépésre egymástól,
ott nehéz mellőlni...

Külön bekezdés dukál a játék hangjai, zöre-
jei számára. A fegyverek dörmöcsései az ember
idegét hatolnak és szinte érzé amint a sörétes
puska csövéből útjára indul ■ halál. Az igazi
csemege mégis egy másik aspektus, ■ kato-
náink szövegezése jelenti. Beszólásaikkal elő-
vé, valóságosabbá varázsolják az egyébként da-
rabs harci rendszert. Ellenfeleinket becsmé-
lik, bosszantják, felhívják figyelmüket, ha va-
lahonnan zajt hallanak, de arra is, hogy ne le-
gyünk figyelmen kívül, mert még ellenség buj-
kálhat a közelben.

A mesterséges intelligencia minden ilyen tí-
pusú játék Achilles-sarka. Hiába ■ gyönyörű
környezet, a lendületes játékmunka, ha bambán



lépkedő ellenfeleink annyi veszélyt sem képesek
teremteni, mint egy békés, jóllakott birkanyáj ■
delutáni szieszta alkalmával. Le kell szögezni,
hogy a JA2 ellenfelei nem ebbe a kategóriába
tartoznak. Ravaszakn ugyan nem lehet nevezi-
ni őket, de tisztességesen lehasalnak, ha tűz
alá vesszük őket és reménytelen szituáció ese-
tén megfutamodni sem gyávák.

A FIÚK A BÁNYÁBAN DOLGOZNAK

Bármennyire is harcözpontú a játék, az írók
nem sajnálták az időt, hogy egy nem túl bo-
nyolult, mégis változatos történetet szöjének,
ami kellemes kalandjáték-ízt kölcsönöz a Ja-
ged Alliance 2-nek. Deidrana legyőzéséhez
fel kell venni a kapcsolatot az ellenállási mo-
zgalom maradekával, meg kell szerveznünk el-
látásukat, vissza kell foglalnunk a stratégiai
fontosságú drasseni repteret és minél ama-
rabb kézre kell kerítenünk Arulok mesés ga-
zagságú arany- és ezüstbányáit. Utóbbiak
megszerzésekor ■ bányászok örömmel fol-
yatták a munkát, de ezentúl már a mi kasz-
szánkba vándorolnak a dollárok, amelyek el-
engedhetetlenek harcunk kiegészítéséhez.
Ezek persze csak momentumok a történetből,
amely nem szűkölködik meglepő fordulatok-
ban és ármánykodásban sem. Mivel az idő

VÉLEMÉNY

A Jagged Alliance sikerét soha nem tudtam meg-
érteni. Nem volt kiemelkedően szép. Nem lehetett
semmilyen kultuszfilmhez, regényhez kötni. A stílus
sem volt éppen forradalmian új, sőt, talán a
legnagyobb hagyományokkal rendelkezett! Mégis
a játékosok többsége (természetesen velem együtt)
teljesen meglepette a program. A fantáziátlan
téglaalap alapú terepen órákat töltöttünk, csak-
hogy újabb roszkú-galerit küldjünk az örök va-
dászmezőkre. S íme, végre megérkezett a várva
várt folytatás. Szép, de semmi igazi extra. Ismét
csak egy kitalált országról küzdhetünk. A stílus
sem változott órást, mégis lebilincsel és magá-
la ragad. Csak még ezt ■ csatát, csak még ■ kö-
vetkező házat átkutatnom, még visszamegyek a bá-
nyászokhoz, csak még ezt, csak még addig...
Ugye ismeritek az érzést? Így közönte a gyenge
akaratú játékosra ■ hajnal, aki - rádöbbenve, hogy
az egész éjszakát a monitor előtt görnyedve töltö-
tte - elvánszorog a konyháig, megreggelizik és...
visszatúl meg egy fél órára a géphez, hiszen az ak-
tuális küldetést meg be kell fejezni!

-CSONTI-

eleinte a királynőnek dolgozik, jól jön ■ lehe-
tőség, hogy embereinket több csoportba oszt-
va szimuláltan végezzünk el különböző felada-
tokat. A gyorsabb játékmenet kedvéért nem
kell minden területen személyesen átvete-
znünk csapatunkat, elegendő ■ nagy térképen
kijelölni az útvonalat és elindítani az idő kere-
két. Amennyiben veszélytelen régiókat sze-
lünk át, pusztán energiánk és pénzünk bánja
az utazást, a játéka fordítható időnköbli vi-
szont csak másodpercek telnek el. Másképp
alakul a szituáció, ha a királynő katonáival
akadunk össze. Ilyenkor három választás elé
nézünk: vagy „kiszámoltatjuk” ■ számítógép-
pel a csata eredményét (ezt a történet nem
pontjából fontos összezapásoknál nem te-
hetjük meg), vagy magunk állunk katonáink
élére és vezényeljük le a harcot, végső lehető-
ségként vissza is vonulhatunk erősítésért, ami
néha a leghasznosabb cselekedet.

Ha történetesen valamelyik barátunk ajánlja
fel, hogy megmutatja nekünk a JA2-t, akkor
viszont a világrét se válasszuk a visszavonul-
lás lehetőségét, inkább személyesen tekintünk
meg a programot és pozitív megerősítés ese-
tén már visszavonulhatunk - némi pénzma-
gért a vásárlásra...

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY: PIII, 32 MB RAM

3D-TÁMOGATÁS

MULTIPLAYER

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA

HANGJEL

ÖSSZETÉTEL

ÖSSZEHASONLÍTÁS

JAGGED ALLIANCE 2	95/96	80%
SOLDIERS AT WAR	98/98	91%
COMMANDOS	98/98	91%
101 AIRBORNE IN NORMANDY	98/98	71%

Multimédia Shop a Teréz Üzletházban (Oktogonnál) 1067 Budapest, Teréz krt. 23. - Telefon: 302-8996, 332-4399/120

Nyitva tartás: hétfő-péntek 10-18, szombaton: 10-13 óráig

Játék-, ismeretterjesztő, oktatóprogramok és számítástechnikai szakkönyvek széles választéka!

TIBERIAN SUN

3D Lemmings	4 990
Age of Empires	8 990
Age of Empires: Rise of Rome	7 490
Age of Empires Gold (2 rész)	11 990
Age of Empire 2	9 990
Age of Myst (Myst+Riven) (új!)	5 990
AIW-B D Longbow	5 990
Alien vs. Predator (új!)(mk)	10 990
Allied General	2 990
Alpha Centauri (mk)	10 990
Apache III	2 490
Archimedian Dynasty	3 740
Army Men 2 (új!)	9 990
Baldur's Gate	10 990
Baldur's Gate Mission (új!)	7 490
Beasts & Bumpkins	2 990
Beat the House (Casino játékok)	3 990
Big Game Hunter	1 990
Blastoff! (Akció)	3 990
Broken Sword (kalandjáték)	3 990
Caesar 3 (mk)	8 990
Caesar II J/C	4 490
Carmageddon	4 990
Carmageddon 2 (mk)	7 990
Championship Manager 3	10 990
Chessmaster	2 990
Civilization Call to Power (mk)	10 990
Civilization II + C&C	1 990
Civ. II Ultimate Collection	11 990
Close Combat I.	8 990
Close Combat II.	5 990
Close Combat III.	14 990
Colin McRae Rally (Akció)	9 990
Commandos Mission (teljes I.)	7 990
Dark Reign Expansion	4 490
Deadlock II + Dark Omen	3 990
Descent Collection (3CD I.)	4 490



Descent 3 (mk)	9 990
Diablo	4 990
Discworld Noir (új!)	11 990
Driver (új!)	9 990
Duke Nukem Premier Coll.	3 990
Dune II (mk)	7 490
Dungeon Keeper Gold	3 990
Dungeon Keeper II (új!)(mk)	9 990
EF 2000 Evolution	5 990
European Air War (Akció)	8 990
F1 Racing Simulation (Akció)	3 990
F-16 Agressor (mk)	11 990
F22 Lighting III (új!)	11 990
F22 Raptor (Akció)	6 490
FIFA 98	10 990
FIFA 98 Classic (Akció)	4 990
FIFA 99 (mk)	7 990
Fighter Squadron	10 990
Fighting Steel (új!)	11 490
Flashback	4 490
Fleet Command (új!)(mk)	10 990
Flight Simulator 98 (Microsoft)	990
Flight Unlimited III.	11 990
Flw I (új!)	3 990
Football 95/96 (Microsoft)	3 990
Formula 1 Racing (Official) (új!)	6 990
Gabriel Knight	4 490
Get Medieval (magyarul I.)	4 990
Grand Thief Auto	7 990
Grand Theft Auto London (új!)	7 990
GTA + London egyben I.	10 990
Grand Touring (új!)(Akció)	5 990
Grim Fandango	10 990
GT Sports Car Racing (új!)(mk)	10 990
Half-Life (mk)	1 990
Hell-Copter	990
Hercules	5 990
Heroes Pack I + II + mision	9 990
Heroes of Might & Magic III.	9 990

= átlag nap átlagár (új!) mk = magyar kiadás

Heroes II	3 990
Hidden & Dangerous (új!)	9 990
Imperialism 2	4 490
Imperialism 2 (mk)	9 990
Ironclad II	3 990
Jurassic Air Force (mk)	9 990
Karl's Orlando (új!)(kalandjáték)	1 990
Knight & Merchants (magyarul I.)	6 490
Knight (új!)	4 990
Legend Island	4 490
Lemmings 3D	1 990
Little Air Adventure 1	3 990
MAX 2	3 990
Lord of the Rings	4 490
Luffwaffe (magyarul) (új!)	9 990
Maya & Mayhem	9 990
MAX II	6 990
Midtown Madness	11 990
Mind & Magic III (új!)	9 990
Monkey Island & Rink (I-II-III)	10 990
Motocross Madness I	11 990
Moto Racer Classic	4 990
Mutahed	5 490
Nyitni II	10 990
NBA Live 99 (mk)	7 990
Need for Speed II, SE (új!)	3 990
Need for Speed III	1 990

Need for Speed IV. (új!)(mk)	9 990
NHL 99 (mk)	7 990
Nightlong (kalandjáték)	7 990
Endless War + Exodus	10 990
Onion (új!)	9 990
Delecta (új!)	7 990
Questa	1 990
Pax Imperia	2 990
Privateer 2	1 990
Pizza Syndicate	1 990
Panorama 4 (mk)	1 990
Populous 3	9 990
Prince of Persia II	3 990
Privateer 2, Classic	6 990
King of Mages	4 990
Railroad Tycoon	4 990
Rally Racer	5 990
Roller Coaster Tycoon	10 990
Settlers II Classic	3 990
Settlers II (mk)(Akció)	6 990
Settlers III Mission I	4 990
Settlers III + Mission II	9 990
Settlers III	6 990

Seven Kingdoms Mission I	4 990
Shogo (magyarul I.)	6 490
Sim City 2000	1 990
Sim City 2000 SE Classic	4 990
Sim City 4000 (mk)	10 990
Thrust Twist and Turn	1 990
Tiberian Sun	9 990
Transport Tycoon Deluxe	4 490
Tom Clancy's Predator	3 990
Turok 2	10 990
U.S. Navy Fighters	1 990
Ultimate Race Pro	6 990
Ultimate (Akció)	8 990
Ultima Tournament	9 990
Uprising 2	6 990
V-Rally	6 990
Virtual Chess	4 990
Worms (magyarul I.)	2 990
Worms 2	4 990
Warzone 2100 (új!)	7 990
World League Soccer 99	8 990
World War II (mk)	6 990
Worms 2	4 490
X-COM Interceptor	6 990
X-Files: The Game (7 CD I.)	4 990
X-Files: U. A. (új!)	2 490

Joystickok:

Logitech JoyFighter	4 990
Logitech JoyStick	3 990
Logitech WingMan	6 990
Logitech WingMan +	9 990
Logitech WingMan II	6 990
Logitech WingMan Extr. (új!)	13 990
Logitech WingMan Interceptor	13 990
Logitech WingMan Force	13 990

Egyéb játékezerlők:

Dexa GamePad (4 gombos)	1 990
Logitech Thunderpad	1 990
Logitech WingMan Thunderpad	3 990
Logitech WingMan Thunderpad	8 990
Logitech VirtualBall 2	17 990
Logitech Virtual Tennis	14 990

Könyvek:

Dexa Winning Moves	19 990
Logitech WingMan Formula	28 990
Logitech WingMan Force	13 990

KIM-SOFT Számítástechnikai és Kereskedelmi Kft. - 1112 Budapest, Hegyalja út 70. I.sz. 2. Tel.: 319-8973, 319-8967 Fax: 319-9760

Nyitva-tartás: Hétfő-Péntek 8.00-16.30

Teljes árjegyzékünk lekérhető faxon tone üzemi módra a faxbankból: 2-333-666/1497* vagy az Internetről: www.datanet.hu/kimsoft

VIDEKRE CSOMAGKÜLDÉST IS VÁLLALUNK!

Az árak az ÁFA-t tartalmazzák! Az árukészlet - árak változhatnak. Az árvaltozás jogát fenntartjuk!

MiG Alley

Korea felett az ég

▼ Empire Interactive

„Nyolc bombázót kísértünk, amikor leesaptak ránk a MiG-ek. Két B-29-es máris lángolva zuhant az őserdőbe. Azonnal leborítottam jobbra a gépet, így sikerült elkerülnöm egy nekem szánt gépágyú-sorozatot. Alakzatunk felbomlott, mindenki úgy igyekezett megvédeni bombázóinkat, ahogy tudta. Az első meglepődés után azután megmutattuk nekik, ki az úr Korea égén! Kihúztam a hevesen rázkódó gépet a zuhanásból, és ráfordultam egy MiG-re. Reméltem, hogy F86-osom szárnyai kibírák a terhelést. A manőver sikerült, bár a gép olyan hangokat hallatott, mint aki a végét járja. A rázkódás szinte elviselhetetlenné nőtt, és úgy éreztem, menten kettőtörök a gerincoszlopom. Még azután is nyomtam az elsőbílentyűt, miután a gép darabokra szakadt lövedékeimtől. Felemelkedtem 35 000 lábra, majd spirális zuhanásba kezdtem, hogy leszedhessek még egy orosz. Sikerült 22 000 lábán rátapadnom egyre – néhány rövid sorozat könnyedén végzett vele. Mire ismét felemelkedtem, a csata véget ért. Johnson ezredes hármát, Henry és Morgan egyet-egyet szedtek le a MiG-ekből. A B-29-esek további veszteségek nélkül üszták meg a dolgot.”

Andrew Gillis alezredes jelentése, 1950. szeptember 13-án a Yalu-folyó felett lezajlott légi ütközetről.

II. világháború után a japánok által annektált Koreát a Szovjetunió és az USA csapatai szabaddították fel. A tervük az volt, hogy Korea önálló állam

lammá válik. Sajnos, 1947-ben megszakadtak a tárgyalások a két felszabadító fél között, és az ország két részre szakadt a 38. szélességi fok mentén. Az ENSZ szabad választásokat írt ki a helyzet megoldására, de a szovjet csapatok lezárták Észak-Koreát. Ennek eredményeként 1948. augusztusában kikiáltották a Koreai Köztársaságot az ország déli részében, míg északon a Szovjetunió „segédletével” megalakult a Koreai Népi Demokratikus Köztársaság. Az oroszok erős hadsereget is hivatalnok-gárdát képeztek ki, majd 1950. június 25-én Észak-Korea hadüzenet nélkül megtámadta Dél-Koreát. A meglepetésszerű invázió úgy érte Amerikát, mint a japánok csapása Pearl Harbornál... A nap végére az északi csapatok mélyen behatoltak Dél-Korea területére. Az USA össze-

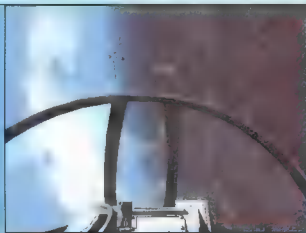
hívta az ENSZ Biztonsági Tanácsát, és kérte, hogy marasztalja el Észak-Koreát az agresszió miatt, de a Szovjetunió megvétózta a javaslatot. A dél-koreai fővárosban, Szöulban megkezdődött az evakuáció... Truman elnök 27-én parancsba adta az amerikai hadseregnek, hogy felügyeljék a kitelepítést. Mivel az NKA (Észak-Koreai Hadsereg) megtámadta az ENSZ helyi főhadiszállását Pusan városában és elfoglalta Szöült is, augusztus 6-án megindult az ellentámadás. Szeptember közepére visszaverték az NKA erőit Pusan alól, de Szöul az északiak kezén maradt, ezért MacArthur tábornok úgy döntött, egy bekerítő hadművelettel szétzúzza az NKA erőit, és pontot tesz a háború végére. Október végére a tábornok terve bevált, az északi csapatokat szétkergették. Ekkor a háború új fejezetéhez érkezett: a Kínai Népköztársaság bejelentette, hogy belép a háborúba, és támadást indít Dél-Korea ellen, ha az ENSZ beteszi a lábát Észak-Koreába. Így november elején megindult a kínai intervenció, amelynek eredményeként 1951. januárjában nagyjából

ugyanazok a területek álltak a két ország ellenőrzése alatt, mint a háború kitörésekor. Sztálin megelégedett a helyzettel, és feladta Dél-Korea elfoglalására irányuló terveit. Kína folytatta ugyan a háborút, de a „Nagy Testvér” egyre csökkenő támogatásból csak a meglévő állapotok megszilárdítására fűtött. A kínai csapásból lassan lábra kapó ENSZ erők is csak



helyzetük megszilárdítását remélték az elkövetkező hónapoktól,

g y



1953. június 27-én a harcoló felek fegyverszünetet kötöttek. Ezzel lezárult a koreai háború, amelyben Dél-Korea 300 000, az ENSZ 150 000, Észak-Korea és Kína pedig 2 000 000 (!) katonát veszített...

A fenti-
ek -

A játékban négy repülhető géptípussal találkozhatunk:

F66A SABRE

A legfejlettebb, légi harcra legalkalmasabb vadászgép volt a koreai háború történetében, amelyet a háború derekán helyeztek hadrendbe. Repülési tulajdonságai és -teljesítménye megközelítette a MiG-ekét. A légi harcok főszerepét ez a géptípus kapta. Általában ennek megfelelően fegyverezték fel.

F64E THUNDERJET

Teljesítményben jóval társai alatt maradt, ezért általában hosszú távú földi bevetéseket hajtott végre, vagy hosszú hatótávolságú bombázók mellé rendelték kíséretnek.

F51 MUSTANG

Ez a gép a második világháborús P51-es leszármazottja. Annyira bevált, hogy még Koreában is a légierő kötelékeit erősítette. Igaz, légi harcban teljesen esélytelen lett volna, de itt csatarepülőgépként teljesített szolgálatot. Feladatai közé tartozott a szárazföldi erők ütközeteinek támogatása és a front közeli felderítés.

F8C SHOOTING STAR

A Sabre elődje, és egyben az egyik legelső hadrendbe állított amerikai sugárhajtású vadászpilóta. A többi korszerű típus megjelenéséig ő vitte a pálmát, itt főként földi bevetésre használhatták őket.



fegyverekkel, fegyverrendszerekkel repültek. Ilyenek a nem irányított rakéták, a szabad-esésű bombák, és az univerzálisnak számító géppuskák, gépágyúk, amelyekre a legnagyobb hangsúlyt helyezték. Koreában a pilóták elsődleges feladata nem a légi főlány kivívása volt, hanem a földi célpontok megsemmisítése és a bombázók védelme. Légi harcban az amerikai gépek manőverező-képessége alulmaradt az akkor létező egyetlen orosz típus (a MiG-15BIS) tulajdonságaival szemben, ezért kockázatos volt a légi támadás kezdeményezése. Az amerikaiak előnyét a pilóták tapasztaltsága adta, mivel elég sok második világháborús veterán volt még szolgálatban. Az egyetlen célfelderítő eszköz továbbra is a pilóta szeme volt. A radar már létezett, de még teljesen más célokat szolgált: a gépágyúk célzóberendezésének és irányzékának fókuszálására szol-



ből egyértelműen kiderül feladatunk a játékban: az amerikai légierő pilótájaként kell legelőbe emelkednünk Korea védelmében. Mivel minden apró részlet a történelmi háttérben alapul (még hozzá elég szorosan), éppen ezért elég nehéz lenne eltérni a játékmenettől.

Az események abban a korszakban játszódnak, amelyek a mostani (hadi)technika vívmányait határozták meg. A náci Németország szorgos mérnökei 1944-ben kifejlesztettek egy új típusú repülőgépmotort, a sugárhajtóművet, amely forradalmasította az egész repülést. A világháború (németekre nézvést) kedvezőtlen kimenetele következtében csak né-

hány sugárhajtású gép jelent meg – pl. a híres Messersmith 262 –, amelyet még a háborúban sikerült bevetniük. A szövetségesek hamar felfedezték az ebben rejlő lehetőségeket, és ennek következtében 1948-ra már minden vezető országnak volt hadrendbe állított sugárhajtóműves harci repülőgépe, csak a maiakhoz képest elég kezdetleges technikai szinten (nem véletlen, hogy a játék dobozán az áll alcimként: The Birth of the Jet Warfare – A sugárhajtóműves légi harc születése). Ezek a gépek – korlátozott teljesítményük és teljesítőképességük miatt – még elég gyér fegyverezéssel rendelkeztek, szinte csak a világháborúból örökölt

gált. Ez mit takar? Amikor egy tárgy a géppuskák tűzvonalába esett, a célzórendszer kiszámította a távolság alapján a pilóta számára az irányzékot. De semmi extrát nem kell alatta érteni, nem célmegjelölésre/felderítésre szolgált.

Meg kell még említeni a MiG-15BIS-t is, amely egyedül orosz típusként szállt szembe az amerikai légierővel. Mérete kisebb, ezért jobban manőverezhető géptípus volt. Technikailag egyetlen hátránya géppuskáinak mennyiségében és ürméretében rejlett, amit viszont pótol a tűzgyorsasága. A másik említhető hátránya, hogy nagy magasságban (20 000 láb felett) a

89 **TECHNIKAI JELLEMZŐ**

HARVERGÉN? PILO / 22 MS DAI

3D-TÁJDOZÁS

MULTIPLAYER 2-4 JÁTEKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA

HANGULAT

ÖSSZETETTÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

F16 KORA ZED 88/100 88%

SABRE ACE ZED 88/100 88%

FIGHTER SQUADRON ZED 88/100 88%

MÁSİK VÉLEMÉNY

Az egyik szemem sír, a másik nevet, ha a MiG Alleyre nézek. Végre itt egy szimulátor a koreai háborúról, ahol az első generációs sugárhajtású gépeket próbálhatjuk ki, de a megvalósítás nagyon sok kívánni valót hagy maga után. A gépek grafikai kivitelezése nagyon szépre sikeredett, de a terep és a tereptárgyak megalkotása gyatra. A magasból letekintve szépen kivitelezett városokat, repülőtereket láthatunk, de lejjebb ereszkedve ezek beleolvadnak a föld síkjába. Remélem, hamarosan javításra kerülnek ezek a hibák, addig csak a megszállottaknak javaslom.

SILVANION



–, hogy ezt a témát még talán senki nem dolgozta fel ennyire részletesen. Egyébként a program jól, mi több, alaposan megtervezett, kivitelezésében mind grafikaiilag, mind a játékhangulat szempontjából profi munka. Nehány apróság azért adódik, ami kilóg a sorból, de ezek többsége elhanyagolható, vagy nem figyelemre méltó. Maga a játék nem könnyű olyan szempontból, hogy alkalmazkodnunk kell az akkori technikai színvonalhoz, pl. a célpontok felderítése sokkal nehezebbnek bizonyul, mint más játékoknál. Többször elrepülhetünk célok felett úgy, hogy nem vesszük őket észre, és a térképen úgy kell keresgélmi, hogy most merre is van a helyes irány. De ez abból adódik, hogy gépünk normális utazósebessége a többszöröse egy világhá-

VÉLEMÉNY

Tulajdonképpen mást vártam ettől a programtól, és nehéz eldöntennem, hogy most csalódtam-e benne, és ha igen, akkor kellemesen vagy sem. Egy biztos: sok meglepetést tartogatott nekem a játék, bár ebben az is közrejátszott, hogy Koreából elég hiányosak voltak az ismereteim... Nem számítottam arra, hogy repülés (főleg légi harc) közben ennyire korlátozva lennék. Eleinte nem értettem azt se, hogy kisérőim miért ennyire féltékeny légi harc közepette. De rá kellett jönnöm, hogy sokkal megfontoltabbak voltak, mint én. Agresszív pilótákat kilóttam az összes töltényem egy MiG-re, az pedig csak megsérült. Maradt tehát még nyolc ellenséges gép, míg én azt a magasságfőlenyemet is elvesztettem, ahol még érezhetően egyenrangú felek voltunk. Konklúzió: négyből egy gépünk sem tért haza... Akit (mátdártatból) közelebből érdekel a történelem e kicsit homályos szakasza, az mindenféleképpen szánjon rá időt, hogy kipróbálja - ha másért nem, művelődés szempontjából megéri.

ICEBIRD

méretéből adódó kis szárnyfelülete miatt manőverező képessége némely szempontból gyengébb volt, mint a Sabre-é. Általában légi harcra, kötelek kíséretére használták őket, a többi feladatot (bombázás) a szintén második világháborús propelleres YAK9-es gép végezte.

A játék szerkezete jól érthető mindenki számára, a menüpontok alapján könnyű elboldogulni a program kezelését illetően. A fentiekben inkább azt próbáltuk bemutatni, hogy ez a szimulátor miben más, mint a többi: átmenetet képez a világháborús és a mai modern technika/hadviselés között. Különlegessége – és egyben érdekessége az

borús propelleresének, és a radart fedélzeti célfelderítő eszközként legközelebb csak Vietnámban használják majd. Ettől érezhetően úgy a játékos, hogy a „két szék közül a pad alá került”, de ettől nehéz, és izgalmas is ez a játék.

www.zed.hu

PC ZED

A játékokról komolyan, online

– hogy ne maradj le semmiről!

HÍREK

LEVELEZÉS

FORUM

CREATZONE

LINKEK

ULTIMA online

IMPRESSZUM

EGYEBEK

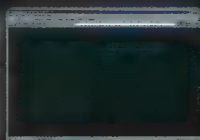
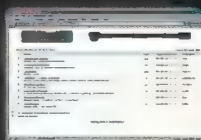
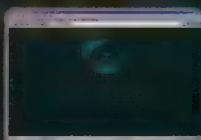
TOPLISTÁK

KEZDŐOLDAL

Aktuális szám

Következő szám

Régibbi számok



...a legfrissebb
legérdekesebb hírek
a játékok világából...
...ahol biztos találasz
segítségért vagy
cheat kódok kedvéért
játékosokhoz...
...a legújabb
játékokról,
patchekről...
...egy hely, ahol
megoszthatod
gondolataidat
barátaiddal...

Gondolatébresztő

Mitől sikeres egy játék, avagy a Jó, a Rossz és az Eladható

Az újságokban mindig fantasztikus játéksikerekről, hétjegyű eladott példányszámokat elért bestsellerekről hallhatunk, programokról, amelyek hetekig vezetnek az eladási listákat. Azonban, akárcsak a filmiparban és a szórakoztatóipar más területein, a játékiparon is vannak nagy veszteségek, akiket hamar elfelejtene. Gondolatébresztő rovatunkban most ezeket a programokat tesszük vizsgáldásunk tárgyává, és arra a nagy kérdésre keressük a választ, hogy mitől sikeres egy játék?

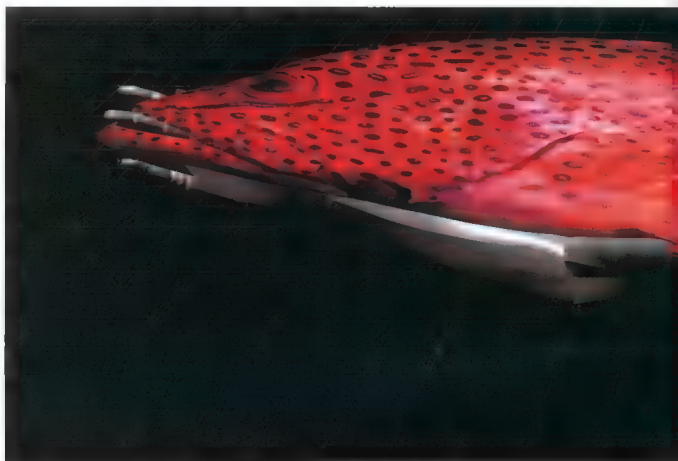
Begondoltatok már abba, hogy gyenge játékokból miért lesznek hatalmas sikerek (lásd: Deer Hunter), ugyanakkor igényes, nagyszemű programok (lásd: Toonstruck, Neverhood) miért kerülnek a szüllyesztőbe? A Gamecenter cikke alapján ebben a hónapban erre próbálunk fényt deríteni. Először bemutatunk néhány olyan játékot, amelyeket megjelenésük idején a szaklapok, online magazinok agyba-főbe dicsertek, mégis katasztrofális bukást produkáltak az eladott példányszám tekintetében. Az egyes játékoknál közöljük egy-egy illetékes magyarozatát és/vagy a mi kommentárunkat, végül egy átfogó elemzés keretében határozzuk meg egy sikeres játék ismérveit. A példányszámok forrásául a PC Data eladási listája szolgált, a számok az 1999. áprilisáig Amerikában eladott példányokat mutatják. Csak tájékoztatásul, nagy vonalakban: 1 000 000 feletti példányszám számít bestsellernek, 500 000 nagyobb sikernek mondható, 250 000 példány figyelemre méltó teljesítmény, 100 000 már a nullszaldó

határesetre, az öt-, uram bocsá', négyjegyű szám pedig a csődökl egyenlő.

BATTLEZONE (ACTIVISION/PANDEMIC)

A mezőny legjobbjai a Battlezone, kemény 73 324 eladott példánnyal, ez a szám azonban – ismerve a játék erőnyeit – meglehetősen gyatra eredmény. Ha még emlékeztek: a Battlezone volt az a program, amely egyesí-

mélve, hogy ezzel elkerüli a konkurenciaharcot. A Battlezone balszerencséjére a Blizzard éppen akkor adta ki a Starcraftet, a lehető legnagyobb vetélytársat, és – mivel azon jobban látszott, hogy stratégia – a játékosok inkább azt vásárolták meg. Ha ehhez hozzávesszük azt, hogy a Dark Earth-höz hasonlóan a Battlezone-nak is igen rövid volt a bevezető reklámja, máris minden érthető. Az alkotók azonban tanultak a hibákból, és biztosak benne,

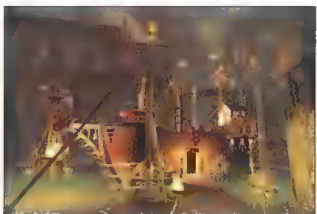
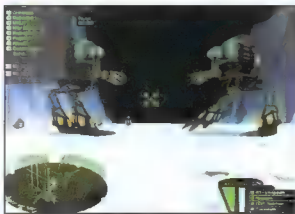


tette a first person szimulátorok és a real-time stratégiai játékok minden előnyét, hihetetlenül jó körítéssel (játékmenet, 3D grafika stb.) tállalva azt. Minden újság kilencszel kezdődő százalékértéket adott rá – egy ilyen játéktól az ember legalább negyedmillió eladott példányszámot várna el. A Battlezone mérsékelt szereplését John Resnick igazgató magyarázta meg. Szerinte a játékosokban nem tudatosították eléggé, hogy úttörő játékról van szó, és ezért sokan csak egy szimpla akció-klonként láttak benne. Továbbá a program kiadásának időpontja sem volt szerencsés. A tavalyi év elején került piacra a karácsonyi dömping után, re-

hogy a hamarosan megjelenő Battlezone II már beváltja a hozzá fűzött reményeket...

DARK EARTH (MICROPROSE/KALISTO)

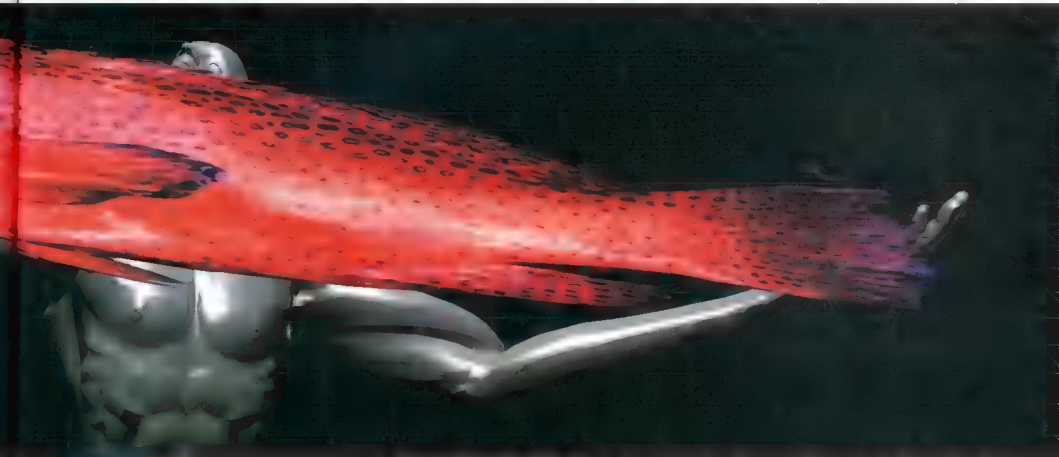
1997 késő őszén egy igazán eredeti kalandjáték került a boltok polcára. Dark Earth-nek hívták, de már senki nem emlékszik a nevére... Pedig az alkotók mindent elkövettek: gyönyörű, renderelt-rajzolt játéktérben hatalmas figurák mozogtak, és a beépített harcnak köszön-



hetően némi akcióra is lehetősége nyílt a játékosnak. A kerettörténettel sem volt hiba: egy jól kidolgozott, NPC-kkel benépesített világban kellett a főszereplő Arkhannak kiderítenie, hogy Sparta futurisztikus városára miért borult sötétség. Hogy akkor miért csak 54 200 kópiát sikerült eladni belőle? Tom Nichols, a Micro-Prose egyik vezetője két okot nevezett meg. Egyrészt a harsánynak éppen nem nevezhető propaganda volt ludas a dologban (a kevés hirdetésnek köszönhetően nem jutott el igazán a Dark Earth híre a játékosokhoz), másrészt az a tény, hogy a játék a sokkal jobban beharangozott Blade Runnerrel és a Curse of the Monkey Islanddel egy időben jelent meg. Nem csoda, hogy a kalandjátékosok inkább az utóbbi kettőt részesítették előnyben. A Dark Earth azóta is az üzletekben porosodik, öt dolláros áron bárki számára hozzáférhető...

koknál, itt sem a fejlesztők okolhatók ezért. Ők a valaha elkészült legeredettebb kalandjátékokat alkották meg: színes gyurmákból mintázták a szereplőket, sőt, egy egész világot formáltak meg, és ebben a világban a filmekből megismert „stop motion”-technikával egy interaktív gyurmálmint hozták létre. A Neverhoodot továbbá rengeteg logikai fejtörővel és frenetikus humorral ruházták fel, a játék muzsikája (különösen a Creditsnél hallható punk nóta) pedig esélyt pályázhatna a világ legmókásabb zenéje címre. Mi volt akkor a baj? Egyértelműen a reklám hiánya, ami azért meglepő, mert Steven Spielberg cége, a Dreamworks többek között éppen arról ismert, hogy hatalmas felhajtást csap termékeinek. A Neverhood körül azonban a megjelenésig szinte teljes volt a csend, sokan ma sem tudják, hogy létezett ilyen program. A kiadó a kudarcnak köszönhetően leállította a készülő

son perspektívával. Messze jobb volt, mint a vele egy időben megjelent Tomb Raider III, és multiplayer-opciójának köszönhetően tartós játékelményt nyújtott. A kritikusokat is teljesen levette a lábáról, az online és a papírmagazinok egyaránt dicsőímszokat zengtek róla. Hogy történhetett hát meg, hogy a Heretic II csak 28 994 példányban kelt el? Steve Felsen, az Activision egyik igazgató-menedzsere utólag azzal magyarázta a bukást, hogy éppen a játék egyik erőssége, a 3D third person megjelenítés okozta a Heretic II vesztét. A third person játékok általában ugyanis akció/kalandok, nem RPG-k. A Heretic II kulcsine elriaszthatta az RPG-kedvelőket („Jézusom, még egy Tomb Raider-klón!”), akárcsak az első Heretic rajongótáborát, akik egy first person shooter-t vártak a folytatástól. A kaland-mániások pedig inkább az éppen akkor megjelenő Tomb Raider III-at



THE NEVERHOOD (ELECTRONIC ARTS/DREAMWORKS)

Ha megkérdeznénk valakit, aki játszott a Neverhooddal, hogy mi a véleménye a játékról, valószínűleg fülög érő vigyorral méltatná a programot, felidézve a legemlékezetesebb pillanatok. A probléma az, hogy ilyen embert nehezen találunk, ugyanis a nem egy magazin által az 1997-es év legjobb kalandjátékának kikiáltott (és sok egyéb díjat nyert) program mindössze 41 073 játékost boldogított. Mint az előző játé-

folytatás, a Skull Monkeys fejlesztését, így a propaganda hiánya mindjárt két játék vesztét okozta. Azért érdemes elmenni egy boltba, hát-ha megtaláljuk még valamelyik budget-csomagban ezt a gyöngyszemet.

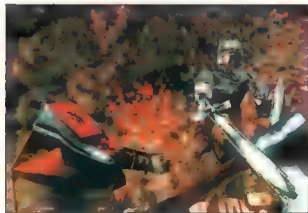
HERETIC II (ACTIVISION/RAVEN SOFTWARE)

Bizonyára az Activision illetékesei hökkentek meg a legjobban, amikor befutottak a Heretic II első sármalms eladási eredményei. A cég egyik legnagyobb reménye volt a program 1998 végén, és minden okuk megvolt a bizakodásra. A játék egy Quake II engine-re épülő akció-RPG volt, a Tomb Raiderekből megszokott third-per-

választották, amiben talán az is közrejátszott, hogy a Heretic II főszereplője messze nem volt olyan attraktív teremts, mint Lara...

DIE BY THE SWORD (INTERPLAY/TREYARCH INVENTION)

A tavaly megjelent hack'n'slash, a Die by the Sword érdekes eset. Már hónapokkal a kiadása előtt nagy volt az érdeklődés iránta, majd csúszott a projekt, és amikor végre megjelent, mindössze 28 603-as eladást sikerült produ-



kálnia. Pedig a végleges verzió korrekt játék volt a maga nemében. A Die by the Sword volt az első olyan program, amely a VSIM engine-nél készült, ami arról volt nevezetes, hogy a játékos egymástól függetlenül mozgathatta a karaktert, és a karakter kezében tartott kardot. Ehhez a motorhoz korszerű 3D grafika és rengeteg vér társult, mindenki kedvére írhatta a szörnyeket. Akkor hát miért lohadt le a korábban érdekfűző játékosok lelkesedése? Alan Pavlish, az Interplay illetékese éppen a VSIM-et hibáztatja. Szerinte a játékosokat taszította az addiginál bonyolultabb, szokatlan irányítás, és egyáltalán nem igényelték a forradalmasított mozgásrendszert. Nehézségnek találták a játékot, amely ráadásul a kiadás csúszása miatt el is veszítette addigi rajongótáborának nagy részét. És végül, bizonyára az sem tett jót neki, hogy a Starcrafttel egy időben jelent meg, amikor a havi egy-két játékra valót összehuporgató tizenévesek nagy része a Blizzard remekművére költötte a pénzét...

WARLORDS III: DARKLORDS RISING (THE LEARNING COMPANY/RED ORB ENTERTAINMENT)

A The Learning Companyt nem kell félténi, hiszen két termékük, a Myst és a Riven még mindig vezeti a minden idők legjobb példányban eladott játékaiknak listáját, az azonban furcsa, hogy Warlords III nevű stratégiai programjukból csupán 27 387 darab kelt el. Ez azért érthetetlen, mert a Warlords II volt az egyik legjobb körökre osztott stratégiai játék, ami PC-re megjelent, és a folytatás nem hozott szégyent az elődrek: a játékos öt hatalmas hadjáratban vehetett részt a fantasy háborúban, a további szórakozásról pedig beépített pályaszerkesztő, térképgenerátor és tízfélé multiplayer játék gondoskodott. Arra a kérdésre, hogy a Warlords III miért nem lett mégis kasszasiker, K. C. Conroe, a cég PR-referense csupán annyit mondott: „Fogalmunk sincs. Bennünket is teljesen zavarja ejtett a dolog...”. A Gamecenter azt valószínűsíti, hogy a játék rosszkar került boltokba: a real-time stratégiai játékok robbanásakor, amikor senki nem játszott körökre bontott stratégiával. Ha most, a real-time örület lecsengése és a Heroes 3 sikere után jelenne meg, minden bizonnyal nagyobb számot produkálna...



NETSTORM (ACTIVISION/TITANIC ENTERTAINMENT)

Annak idején a kritika agyondicsérte eredeti ötleteit, világitótoronynak nevezték a Command & Conquer-klonok tengerében, single-, multiplayer és Internetes módban egyaránt hosszán tartó játékelményt nyújtott. Ehhez



képest az 13 500-as példányszám igen karcsúnak tűnik... A Netstormban lebegő szigetek urai között folyt a harc, a játékos Tetris-szerű építőelemekkel húzatott hidat az ellenfélhez, hogy fel tudja áldozni annak embereit, és közben meg kellett védenie saját szigetét is. A játék egymás ellen volt igazán élvezetes, az ember órákon át bele tudott feledkezni. Peter Karpas vezető menedzser szerint éppen az volt a baj, hogy túlságosan multiplayer-orientált volt a játék. A Netstormot még jóval az Internetes játékok felfutása előtt adták ki, amikor a hálózatos játékok csak a Doom és a Quake jelentette. Talán ez okozta a vesztést, de Karpas úr a hátráltató tényezők közé sorolja a szokatlan játékmenetet és egyszerű grafika párosítását is. Egy biztos: a Netstorm nagyobb sikert érdemelt volna...

FI RACING SIMULATION (UBI SOFT)

Bár 1998-ban két Forma-1-játék is nagy sikert aratott (a Pysgnosistól a Formula 1 és az Eidostól a Power F1), az Ubi Soft versenyautó-szimulátora, az FI Racing Simulation mindössze 12 570 példányszám kelt el. Pedig a játék mindent tudott, amit két vetélytársa: szép grafika, valóságshűség, opciók széles skálája, változatosság, nagyszerű AI-ellenfelek és választható nehézségi szintek mind együtt voltak ebben a programban. A kritika az egekig magasztalta a játékot, ami mégsem lett sikeres. Tammy Schachter, a Ubi Soft szövegírója a mérsékelt érdeklődést egyrészt annak tulajdonítja, hogy a Forma-1-rajongók jobbára Európában találhatók, a tengerentúlon nincs akko-

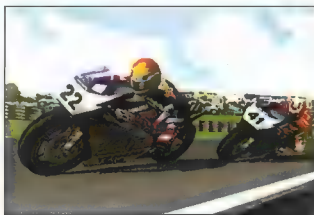
ra kultusza ezeknek a versenyeknek. Emiatt valóban kevesebb példány kelt el Amerikában, mint kontinensünkön, ám ezt az alacsony számot ez nem magyarázza meg teljesen. Schachter úr szerint sokkal inkább a 3D-kártyák gondja okolható az FI Racing Simulation bukásáért. Amikor ugyanis a Ubi Soft kiadta a programot, még nem terjedtek el igazán a 3D-kártyák, márpedig a játékhöz alapkövetelmény volt. Ha csak fél évvel később jelent volna meg, bizonyára most nem írnák róla...

SUB CULTURE (UBI SOFT/CRITERION STUDIOS)

Sub Culture. Hallott már valaki erről a játékról? Ha nem, az nem csoda, ugyanis Amerikában csupán 11 083 vásárlót tett boldoggá, és Európában is hasonló „sikerrel” remekelt, noha ez is egy olyan program volt, amely kilencven százalékokat kapott a szaklapoktól. A Sub Culture egy részleteiben jól kidolgozott, gyorsítókártya nélkül is élvezhető víz alatti 3D világba kalauzolta a játékos, akinek szabadúszó zsoldosként kellett megállnia a helyét, nagyjából úgy, mint az Elite-ben vagy az Archimedean Dynastyben. A kivitelezés profizmusa és a nagyszerű animációk mindenkit ámulatba ejtettek, ám ez nem volt elég. Tammy Schachter a játékműfajt okolja: „A 3D-kücsin gyönyörű volt, a játékmenet is nagyon jóra sikeredett, és a marketing-oldala is rendben jóra sikerült a dolognak... valószínűleg a program műfaját választottuk meg szerencsétlenül, elvégre a kereskedő-játékok a hardcore-játékosoknak csak egy igen kicsi szegmensét ösztönzik vásárlásra.” A céget nem lombozta le a kudarc: hamarosan kiadnak Deep Fighter néven egy nem hivatalos folytatást, amelynek előzetese az idei E3-on már látható is volt. Vajon úszni fog, vagy süllyedni...?

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP (EA SPORTS)

Egy másik szimulátor, a Superbike World Championship az Electronic Arts háza tájáról. Ő szomorú toplistánk „nyertese”, ugyanis mindössze 7701 eladott példánnyal „büszkélkedhet”. Pedig most is kifejezetten jól jöttékkel van dolgunk: igazi szimulátor, amely a versenymotorok összes fizikai jellemzőjét (dőlésszög, gumikapás...) figyeli, amelyben a játékos a legmodernebb gyorsasági motorok (Ducati, Kawasaki, Honda stb.) és a legmenőbb pilóták közül választhat, valamint olyan extrák teszik élvezetesebbé a játékot, mint a multiplayer opció, a többféle kamerazet és



a force feedback-tárogatás. Rádásul ez az egyetlen olyan játék, amely élvezi a superbike világbajnokság licenzt. David Lee, a produkció marketingfelelőse úgy vélekedik, hogy a motorverseny-rendezvények nem érték el még oly mértékben a tömegeket, mint a Formula-1-futamok, ennek köszönhető a játék hatalmas szereplése. Azonban Lee úr szerint a licenz még mindig az övék, és előbbutóbb sikeres játékok hoznak össze ebből a tökéből. Úgy legyen... Mindenesetre az sem egy elhanyagolható szempont, hogy aki motorversenyekre jár, az általában nem játszik PC-vel, és viszont.

TOONSTRUCK (VIRGIN INTERACTIVE)

Versenyen kívül indul a Toonstruck, amely ugyan nem szerepelt a Gamecenter listáján, de mivel a Neverhood mellett a szerkesztőség kedvencei közé tartozik, nem hagyhattuk ki. Ez szintén egy kalandjáték, amelyre a Virgin nem sajnálta a pénzt, időt és energiát: színvonalas point'n'click rajzfilm-kaland boldogította azt a néhány tízezer vásárlót, aki megvette a programot. A Toonstruck ott volt az első olyan kalandjátékok között, amelyben a szereplők végig szinkronhangon beszéltek, a játék főszereplőjének pedig a Vissza a jövőbe-sorozatból megismert Christopher Lloydot szerződtették le. A keretsztori is megütötte a mércét: Lloyd a rajzfilmek világába csöppent bele (amolyan fordított, Roger nyúl a pácban"-t kell elképzelni), ahol a jó rajzfilmek szereplői (Gondos bocsok és My Little Ponyra emlékeztető figurák) harcoltak a gonosz rajzfilmből (a Macskafogó Mr. Teufeléhez hasonló alakok) ellen. A játékosnak természetesen a jók oldalán kellett részt vennie a kalandban, amelynek nem volt lezárva a vége, gondolva az esetleges folytatás-



ra. Folytatás azonban nem készült, mert a hatmillió dolláros költségeknek – ezzel a Toonstruck lett minden idők egyik legrágább játéka – csak a töredékét hozta be a program... Hogy mi volt a csőd oka? A Virgin a dollármilliókba kerülő előállítás után érthető módon fukarkodott a reklámra fordítható pénzzel, így a játék híre csak kevesekhez jutott el. Rádásul szerencsétlen időpontban jelent meg a program, vele egy időben két hasonlóan nagyszerű kalandjáték látott napvilágot: a Discworld II (szintén rajzfilm-kalandjáték) és a Time Lapse. A Virgin legnagyobb mellőzése azóta a budget-kategória egyik vezéregyenysége lett, hazánkban is kapható 2-3000 forintos áron.

HOW TO BE A COMPLETE BESTSELLER?

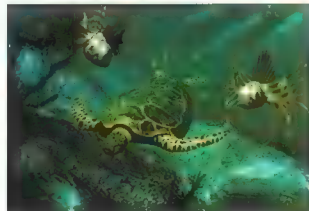
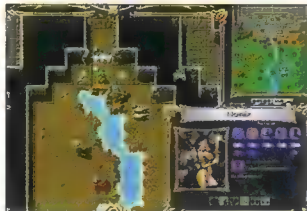
A fenti elrettentő példákban érdemes leszűrni a tanulságokat, és összeleltalni, hogy mi kell egy jó játékhoz. Mint láttuk, a tíz plusz egy játék műfajáról elmondható, hogy vagy rétegjátékkal (sport-, kalandjáték stb.), vagy forradalmi újtól (akció-szimulátor, third person RPG stb.) voltolgunk. A játék műfajának megválasztása tehát már kulcsfontosságú szempont: egy közepes first person shooter messze jobban szerepelhet a listákon, mint egy nagyszerűen kivitelezett kalandjáték. Ha tehát felkapott műfajban készítsünk játékokat (és nem kísérletezzünk a műfajok keverésével), az már fél siker. Fontos továbbá a jó időzítés, ha ugyanis a program Starcraft és Quake nagyságrendű nevekkel egy-szerre kerül a boltokba, nem sok jóra számíthat. Valószínűleg a megfelelő időpont meghatározása az egyik legnehezebb feladat. Létfontosságú még, hogy a játék nagy hírvérést kap-

jon, minden lehetőséget (hirdetések, expók, rendezvények) meg kell ragadni, hogy a termék a lehető legtöbb vásárlóhoz eljusson. A Commandos például Amerikában igen gyatra szerepelt, és a terjesztők ezt egyhangúan a halk reklámkampánynak rótták fel. Sajnos, csak ezután jön a tartalom és a minőség, amelyek szintén fontos momentumai egy játéknak, ám kisebb súllyal szerepelnek a latban, mint az előző tényezők. Rádásul a tartalomnál néha elég, ha egy ismert film vagy könyv szolgál a játék alapjául: egy Star Wars-játék például soha nem veszteséges (még a gyengécske Rebellion is szépen szerepelt az eladási listákon), de említhetnénk akár a Dune 2000-et is. A

minőséggel kapcsolatban pedig annyit jegyeznénk meg, hogy ez még a tartalomnál is fontosabb. Elég, ha egy játék szépen csillog, és minden a helyén van benne, a flitter elhomályosítja az esetleges tartalmi hiányokat. Jó példa erre a meglehetősen primitív Carnageddon-séria és a virtuális vadász/horgász játékok (Deer Hunter). Tökéletes recept természetesen nincsen, egy sikervárományos is megbukhat, és „gagyiból” is lehet toplistás – vásárló szeszélyes népség. De ha egy fejlesztő/kiadó cég szem előtt tartja a fenti ismérveket, játéka jó eséllyel visszahozza a befektetett pénzt. Természetesen meg rengeteg apró tényező befolyásolja a végleges példányszámot (marketing-stratégia, terjesztés stb.), ám ezekre helyhiány miatt nem térünk ki. Ezúttal is várjuk a témáról alkotott véleményeiteket, egyúttal bátran ajánljuk kipróbálásra a fenti játékok bármelyikét: nézzétek meg például a Neverhoodot. Érdemes.

STÓKI

(Cikkünk a Gamecenter írás alapján készült.)



Levelezés

SZERKESZTŐSÉG

1113 Budapest,
Bartók Béla út 152/C

TELEFON/FAX

203-1351

E-MAIL

pczed@zed.hu

HOMEPAGE

http://www.zed.hu

POSTACIM

1518 Budapest, Pf. 27

▼ EDO

Dear Zed!

Az újsággal kapcsolatban írok nektek. Szerintem ez Magyarország legjobb számítógépes magazinja. Úgy néz ki, ahogy ki kell néznie manapság egy lapnak. A legkulturáltabb, leggusztusosabb, ha kinyitja valaki, az jut eszébe, hogy ez igen!

Jó úgy érezni az ilyen levelek után – amiből egyébként rengeteget kapunk –, hogy érdemes elkészítenünk ezt a lapot...

Jó, hogy elindítottátok az új rovatokat (interjú, cheat, zene, film és könyvajánló). A cheatnek örülök leginkább, mert az eddigi mennyiséget keveseltem. Szerintem a többi Zed olvasó is így van vele. A hírek, újdonságok nagyon jók. A Black & White naplót feleslegesnek találom, remélem nem lesz több ilyen.

Nekem személy szerint nagyon tetszik, hogy betekínthetünk egy világhírű játékkészítő csapat mindennapjaiba. Érdekes látni, hogy milyen fázisokon megy át egy program, amíg elkészül, mennyi gondnal, és főként örömmel jár ez.

Nagyon jó az Üzleti hírek és a Lapzártai utasakézté... de lehetnének hosszabbak.

Nos, azt hiszem, miután végignézték a havi számunkat, örömmel tapasztaltad, hogy az Üzleti hírek mennyisége megnőtt. Már régóta gondolkoztunk azon, milyen formában is tudnánk megközelíteni, és most remélhetőleg sikerült is.

A bemutatónál a képekhez írhatóak képaláírások. Nagyon jó, hogy a játékoknál belevizitok több szerkesztő véleményét, hiszen 2-3 ember véleménye hatásosabb, mint 1-é.

Ezt mi is így gondoljuk...

Viszont nem értem, miért nem írtátok oda az ajánlott konfigurációt. Felmerült egy kérdésem: a hónap játékát mi alapján választjátok ki?

Sorra vesszük az adott hónapban ki jövő „nagy neveket”, aztán – miután cikkíróink letesztelik a játékokat, és elmondják róla a véleményüket – főszerkesztőnk eldönti, hogy melyik az, amely megérdemli A hónap játéka címet.

A mostani Fókuszban nagyon jó, hogy a kalózkodásról írtok, hiszen

Sziasztok! E havi Levelezésünkbe olyan kritikus hangvételű hozzászólásokat válogattam össze, amelyek újságunk épülését kívánják szolgálni.

Köszönjük, hogy leírtátok véleményeket!

ez nagyon sokakat érint. Az újságot fellapozván mindig eszembe jut, hogy minek a 69. oldal a Pc erotika? Vagy ne legyen, vagy legyen jó, de ez a középut, amin jártok ■ legrosszabb. Habár a mostanin látni is valamit.

Igyekszünk „élvezhetővé” tenni...

A netböngésző semleges szféra, néha van egy-egy jó Web oldal. A Gondolatébresztő nagy értelmét sem látom, hiszen mindenkinek megvan a véleménye az adott témában.

Azért van a Gondolatébresztő, hogy leírassunk saját véleményünket az adott témáról, és szeretnénk, ha minél többen tolat/billentyűzetet ragadnátok, és Ti is elmondanátok, mit gondoltok róla.

A lapszemlénél szintén nagyon jó, hogy több lap cikkeit leírjátok. Sokkal hatásosabb. A végigjártások is jók. A hardver hírek is hasznosak. Írhatnátok egy összegzést a mai 3d kártyákról, szerintem sokak örülnének neki.

Továbbítjuk kérésed a Hardver-rovat íróinak.

A cd-t is fel kéne frissíteni, mert nagyon unalmas, hogy szinte csak ■ demók változnak, és az utilityk majdnem mindig ugyanazok. A cd-re kéne valami forradalmian Új, amivel a zed olvasókat még közelebb hoznátok a szívetekhez. Mondjuk lehetne MP3 zene. Nos véleményem ennyi lett volna. The End.

▼ FERI

Tetszett a kalózkodásról írt anyag, sok fogalmat megvilágított. A 33. oldalon levő zárómóddal én nem értek egyet. Nem hiszem, hogy gyökeres fordulat lesz, amíg ilyen lealjasító fizetésekkel szegényitenek meg bennünket. A másik ok pedig a kiadók kapzsisága. Nem tudom elképzelni, hogy mi kerül 3-4 ezer forintba egy zenei CD korongon. Arról meg ne is beszéljünk, hogy ha egy kis ész szorult volna az árakat meghátározó tisztelt menedzser-be, akkor árulnák 1000Ft-ért a CD-t és 4-5-ször annyi fogyna.

Ez nem feltétlenül van így. Az árakat komoly számítások alapján állapítják meg, és egyáltalán nem úgy működik a dolog, hogyha olcsóbban adom, több fog belőle.

Na hagyjuk.

Azt szeretném megtudni, hogy a 69.-ik oldal erotikus képeit meg tudom-e szerezni valahonnan?

Sajnos nem.

Köszí és így tovább!

▼ LORD LUCAS

Ave Krisztinus Zedus!

Már írtam, de sajnos kihagytál a levelezésből, talán mert nem voltak alcímek, így elég rendszerezetlennek tűnhetett a mű, nemeg telizengtem dicshimuszokkal, te pedig az ilyesmit kihagyd, hogy még véletlenül se tűnjön öntöményezésnek. Mivel itt ilyen nem lesz, alcímek viszont igen, ezt betehetnél!

Legyen meg a Te akaratod...

AZ ÚJSÁGRÓL

Mint azt ■ főrubéli összehasonlító pictóban is láthatóan, elsősorban a mágnescorongotok alacsony színvonalra képezi az újság legnagyobb hátrányát. Magyarul: a CD pocské!!! (Bár a júliusi már javulófélben van.) Semmi érdekfeszítő irromány, scene, klassz képek, filmelőzetesek, mp3, extrák és csak féléves-unalmas utilkok. Még van mit tennetek, hogy felnejték a konkurenciához! (Most mindjárt jön a szöveg, hogy: amit te csinálsz az szintisza irányzás (...)) Írd meg a PC Gurunak mennyire tetszik neked (...) örülni fognak...") @) A címlapotok ugyan verhetetlen, de belül nagyon feldobná az újságot valami pofás kis oldalkeret.

■ KALÓZDOLÓG

Az interjú Snappel legérdekesebb, jó tudni, hogyan működnek a profi bandák. A véleményetekkel is egyetértek, a kis kalózkodók, akik csak maguknak másolgatnak, mert nincs az erektire pénzük, tényleg békén kéne hagyni, akik viszont már a máfiában keményen üzletelnek, azokat le kell fűlni.

A GONDOLATVEKKEK FELÉBRESZTETT

A logikus megoldás az lenne, ha akit semmi más nem érdekel, mint a játék, konzolt venne magának, viszont – tudomásom szerint – a Nintendo-ra semmiképp nem lehet kalózmódszort beszerezni, és Pcx-re is csak problémásan, így a gamernek a súlyos őt-zie tribek kerüldéti játékok kellene megvennie, amire vi-

Továbbra is várjuk leveleteket ■ 1518 Budapest, Pf. 27 címre levélben,

szont (főleg ha csak egy konzolra futotta) nem valószínű, hogy lesz pénze.

AZ ELŐZŐ (JULIUS)

LEVROVVAL KAPCSOLATBAN

Alan: Maximálisan egyetérték vele. Egy levélbe legeslegfeljebb akkor lehet belepiszkálni, ha tartalom, hangulat, értelem nem változik, és nagyon szűk a hely. Úgyhogy légy szíves ezt is teljes egészében a levelezésbe maszátolnival!

Nem vágok belőle semmit. Egyébként azokban a bizonyos levelekben egyáltalán nem változott a tartalom, a hangulat és az értelem.

Joe, a hamakamarimaszatos gameposztás: Jó, hogy a disken csak gamek vannak??? Na te vagy az a tipikus, akinek konzol kellene!

Azért talán nem kéne ennyire személyeskedni! Steelwalker: Oké, örül az ember a full, original CD-nek, mert végre van pár eredeti játéka is, de főlistállani azért nem valószínű, hogy fogja. A másik diszkel kapcsolatban pedig igazad van, tényleg tartalmasabb. Stílusodról pedig annyit, hogyha Zedet is ilyenell áldottak volna meg azt mondaná: „Na nemzed meg hát má, köcsög. Rokonlelek vagyunk.” ☺

Sshonderr: Hogy lehet egy hölgynek az életkorát firtató kérdést feltenni? Én is így gondoltam.

Firestorm levelel kapcsolatban: Nem szerencsés egy játékmagazinnak egy ilyen szignóhoz ragaszkodni. A játék azért létezik, hogy egy kis időre elszakadhassunk a komoly dolgoktól. Szerintem pedig a cikke (főleg Stókié) sem tükrözik ezt a szemléletet.

Én ezt főleg ellenkezőleg látom. Színtem még mindig mi vagyunk a legkomolyabbak, és cikkeinkkel színtem igenis tükrözzük ezt a szemléletet.

Cimbi: Minden újságban előfordulnak hibák, én többet is észrevettem. (A Pentium 1166 árverésén azért persze résztvevő lennék.)

Mint már említettem: én is...

Palesi: Ha ezt poénnak szántad, megsúgom, nem rohogtet tudtál nagyot rajta. (Bár az az előre is közkézi azt súgja, komolyan gondolt.) Te pedig Zed miért raksz be ilyen leveleket??? Biztos van értelmesebb is.

Azért állítottam érdekesnek azt a levelet, mert rengeteg olyan kérdés érkezik hozzánk, hogy ugyan szerezzük már meg nekik ezt meg azt a programot, és egyszer, s mindenkorra tisztázzni szerettem volna, hogy ezen kérdéseket nem önjajuk, és nem is tudjuk teljesíteni.

Most „csak” ennyi jutott eszembe. Még írok. Az istenek legyenek vele!



▼ HI ZED!

Miután kiolvastam a júliusi számot, billentyűzetet ragadtam, hogy felhívjam a figyelmeteket néhány dologra. Nagyon örülök, hogy 132 oldalas lett az újság, de sajnos egyet kell értenem FIRESTORM-mal, hogy parazójátok az oldalakat. Például ami # 49. oldalon van, majdnem ugyanaz, mint # 3. oldalon, úgyhogy felteszem # nagy kérdést: MINER? Helykitöltésnek? Ugyanez a problémám a képekkel is. A cikkeknél a féle órási képekből áll. FÉLESLEGES! Most számték. újságot vagy képregényt csináltok? Nem áll szándékunkban képregényt csinálni a Zedből, viszont a képek egyértelműen hozzátartoznak a játékokhoz. Mivel az újságot nem csupán olyan emberek olvassák, akiknek mindennapos a számítógépes programokkal való játék, szükségszerű, hogy lássák, milyen is az adott játék, el tudják dönteni, hogy érdemes-e beruházniuk...

Ha már nem tudjátok kihasználni azt a bővűs 132 oldalt, akkor vagy töltsetek ki sok kis képpel – mint az NFS: High Stakes-nél – vagy vegyetek föl új cikkirát (pl. engem), és akkor majd tényleg úgy érzí az ember, hogy valóban 132 oldalt kapott a pénzéért.

Úgye azt mondatd, hogy az oldalas főcímek hangulatosságok. Szerintem inkább a cikkeknél kéne átadnia a játék hangulatát és nem a képeknek. Jó tudom, hogy ez elég nehéz, de sokat javulna a ZED színvonalára – ami már így is elég magasan van.

Mi úgy gondoljuk, hogy a kettőnek összhangban kell az információit közölnie, együtt tudjátok csak visszaadni a program lényegét.

A levelezés is igazodhatna az újság oldalmargájához, mint a többi cikk, így több levél férhetne be.

Egyébként az újsággal meg vagyok elégedve, nagyon sokat fejlődött – vissza ☺ – az elmúlt másfél év alatt. Csak így tovább! Lenne még egy-két kérdésem:

1. Nem akarjátok bővíteni a cikkirátgárdát? Ha igen, akkor hogy lehet bekerülni?

Úgy lehet bekerülni, hogy próbácsskett írj, azt elküldöd e-mailben (pczed@zed.hu) vagy levélben, aztán itt eldöntjük, hogy mi is legyen a sorsa.

2. Nem lehetne CD nélküli ZED-re előfizetni, mint a GURU-nál?

Sajnos, ez egyelőre nem áll módunkban.

▼ DEAR ZED I

A 99/7-es Zed Magazin vége felé jártam, amikor elolvastam a levrovt, és nagyon megdöbbsntem. Igaz, hogy én inkább # CHIP és a PC-X magazinokat vásárolok, és # Zedet csak elvétel veszem meg, azonban a kritikák amelyek a 99/7-es levrovban megjelentek elég primitívek. Tisztelet a kivételnek (JÖE), de a többi olyan hangvételi, amely szerintem tökéletesen bemutatja az író. A kritikákra szeretnék bővebben kiérni, hogy féltérítés ne essen én nem akarok dicsimimuszokat írni a Zedről, de azért az elvakult gyűlöletnek is van határa.

Alan reklamált amiatt, hogy a levrov szerkesztő „megvágja” a leveleket. Szerintem ez elég elfogadható, mivel sokan írnak webes stílusban (Yeeaaaahhh !, Yikes! ☺ stb...) és hát két oldalon ha csak 20 ilyen szó van, akkor az már 1 levél helyét is elfoglalhatja.

Ami a játékleírásokat illeti arról csak annyit írni, hogy soha nem lehet elvárni, hogy egy magazin, egy hónapban közelítse az összes újonnan megjelent játék részletes leírását, mert akkor 500 oldalas magazinnal lenne szükség, ami kb. 3000 forintba kerülne. Sokan kritizálták a cd-mellékletet. Abban én is egyetérték, hogy a HTML kezelőfelületet lehetne egy kicsit fejleszteni, de abban semmi képp, hogy a cdnek nincs tartalma. Például ha veszel egy CD-GURUt abban még cikke sincsenek, és a cd általában olvashatatlan. Valaki megemlítette, hogy kevés a „CHET”. Ha már mindenképpen csálni akar, akkor vegyen meg a PC-Elsősegély újságot, annak a cdjén megtalálható a Dirty Little Helper több ezer „CHET”-tel ! Volt aki arra panaszkodott, hogy sok a felhasználói program. Erről csak annyit, hogy lehet hogy nem mindenki nek van internet hozzáférése, és nincs szükség az FTP programokra, de ma már nagyon sok embernek van internet hozzáférése, és olykor nagyon hasznos tud lenni egy FTP program. Amit arról írt valaki, hogy a telepítők fele lafagy stb... Csak azt kérdezném tőled, hogy nem Celeronod van-e ? és ha más prociad van az nincs-e felpörgetve ? Ja és nem Win95-öd van-e ? ☺

WIN
ZED@ZED.HU

Cheat

Braveheart

3D módban nyomd meg a Del billentyűt az Al üzenetek küldéséhez, majd ird be a következő kódokat:

sesquipedilian Al cheatek aktiválása.
bannockburn Az összes ellenség meghal.
the five hundred Az összes ember meghal.
dresden Az összes épület kigyullad.
bucks fizz Az összes csapat visszavonul.
bastille day Az összes fal leomlik.
haemorrhage Nincs vér a játékban.



GTA 1999

6661970 Végtelen élet.
tourettes Végtelen élet, és a [Enter] gomb megnyomása után megadja az összes fegyvert is.
notourettes Végtelen élet, és a [Enter] gomb megnyomása után megadja az összes fegyvert is.
flashmotor Az összes pálya és végtelen élet.
travelcard Az összes pálya és végtelen élet.
iamfilth Végtelen élet.
averyrichman 999 999 999 pont.
uaintnuffin 999 999 999 pont, és a [Enter] gomb megnyomása után megadja az összes fegyvert is.

Hidden & Dangerous



Bármely nyitó képernyőnél/menünél ird be a következőket:

iamcheater Ha egyszer ird be, és nem működik, gépdél be másodszor is. Egy kattanást hallasz, ha jól irtad be.

allitems

resurrect

nohits

killthemail

gamegone

gamefail

MAYDAY

A játék folyamán használd a Num Lockot, majd ird be a következő kódokat a numerikus billentyűzeten:

333333 250 000 dollár.
777 2 500 000 dollár.
5555 Teljes térkép.
4444, 6666 vagy 888 Befejezi a játékot.

Quake 3: Arena

Csalások a béta verzióhoz

A cheatek használatához a szervernek csinálnia kell egy Cheats Enabled elnevezésű játékot (a quake3.exe +devmap „pályanév” paraméterrel – pályanév pl:q3test1 vagy q3test2). Majd a játék folyamán hozd fel a konzolt, és ird be a következő parancsokat.

god Isten mód.
noclip Falon átjárás.



give all Megadja az összes fegyvert és a Grappling Hookot.
give health Egészségpontokat ad.
give armor Páncélt ad.
give quad damage Quad Damage-et ad.
give personal teleporter Személyes teleportort ad.
give gauntlet Megadja a Gauntletet.

give machinegun Megadja a gépfegyvert.
give shotgun Megadja a shotgunt.
give grenade launcher Megadja a gránátvetőt.

give rocket launcher Megadja a rakétavetőt.
give lightning gun Lightning Gunt ad.
give railgun Megadja a Railgunt.
give plasma gun Plazmafegyvert ad.
give bfg10k Megadja a BFG10K-t.
give grappling hook Megadja a Grappling Hookot.
give ammo Lőszert ad.

DUNGEON KEEPER II

A játék folyamán használd a [Alt]-[Ctrl]-[C] billentyűkombinációt, majd ird be a következők valamelyikét:

now the rain has gone Megmutatja a térképet.
feel the power Az összes szörnyet tizedik szintre fejleszt.
this is my church Megadja az összes szobát.
fit the best Megadja az összes szobát és csapdát.
i believe its magic Megadja az összes varázslatot.
do not fear the reaper Megnyeri a szintet.

ÁLDOZATOK A TEMPLOMBAN:

Miből Mit
2 Salamander I Dark Mistress.
2 Rogue I Salamander.
2 Warlock I Goblin.
2 Bile Demon I Rogue.
2 Dark Knight I Vampire.
1 Salamander+1 Dark Elf I Dark Mistress.
2 Skeleton I Dark Elf.
2 Wizard I Bile Demon.
1 Skeleton+1 Troll I Bile Demon.
2 Dark Elf I Troll.
2 Vampire I Bile Demon.
2 Dark Mistress I Skeleton.
2 Trolls I Warlock.
1 Bile Demon+1 Warlock+1 Dark Elfimpet ad.

SZINTEK BETÖLTÉSE

A játékokat a dk2.exe file indításával, és a -level (szint száma) paraméterrel indítsuk (pl.: dk2.exe -level level10). A szintek a következők lehetnek:

level1
level2
level3
level4
level5
level6a
level6b
level7
level8
level9
level10
level11a
level11b
level11c
level12
level13

level14
level15a
level15b
level16
level17
level18
level19
level20
secret1
secret2
secret3
secret4
secret5

!rubber cement Egészségügyi csomag.
!ruby ray Nagytűöveg.
!santini Sérthetetlenség.
!shrink wrap Sárgásbarna egyenruha.
!smorfs Kék egyenruha.
!spidey senses tingling Teljes térkép.
!suicide kings Öngyilkosságot követ el.
!techno Új háttér.
!veni vidi vinci Küldetés újrakezdése.
!village people Lángszóró.
!watchtower in the sky Felderítő lények.

Teljes légi támogatás

Nyomd meg a Backspace-t, írd be az „aero-smith” szót, majd használd az Entert.

Pályaugrás

Nyomd meg a Backspace-t, írd be a „LevelSkip xx” parancsot, ahol az xx 1-20-ig terjed, végül használd az Entert.

Maximális löszermennyiség

Nyomd meg a Backspace, írd be a „full tank”-ot, majd használd az Entert.

MIGHT AND MAGIC VII: FOR BLOOD AND HONOR

Könnyű tapasztalatszerzés

Támadj meg egy szörnyet, ami sok tapasztalati pontot ér. Ezután használj Paralyze-t a halott szörnyen, hogy ismét életre keljen. Most már egyetlen jól irányzott csapással újra meg lehet ölni, és ismét bezsebelni az érte járó tapasztalati pontokat...

DESCENT 3

IveGotIt Az összes fegyver, energia és pajzs.



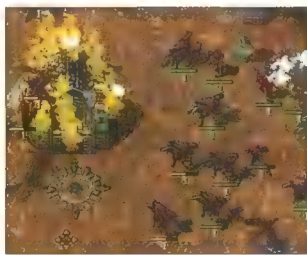
BurgerGod Isten mód.
TreeSquid Teljes térkép.
MoreClang Szintugrás.
Dead0fNight Megsemmisíti az összes botot.
Testicus Köpönyeg.
ByeByeMonkey Üldözési nézet.
TubeRacer 210 pontnyi károkozás.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

A játék folyamán nyisd meg a chat ablakot az Enter megnyomásával. Írd be a kódot, majd használd ismét az Entert. Skirmish és multiplayer módban tudod használni őket, de nem mindegyiket tudod használni mindkét módban. A

kódok újra beírásával tudod deaktiválni őket.

+atn Maximális mennyiségű mana.
+bigbrother Az egységek különböző dolgokat mondanak.
+cdstart Elkezd a CD-n levő zenét lejátszani.
+clock Megmutatja az órát.
+combustion Megöli az összes ellenséges egységet.
+doubleshot Az összes lény kétszeres kárt okoz.
+f2menu Megmutatja a menüt.
+fogcolor X (X=1-256) Megváltoztatja a kód színét.
+halfshot Minden lény fele annyit sebez, mint normál állapotban.
+honk Az egységek kiáltanak, amikor megállítják őket.
+ilose Azonnali vereség.



+iwin Azonnali győzelem.
+killx Megöl egy speciális karaktert (x=0-4).
+light Az összes épület sötétté válik.
+logo X (X=1-9) Megváltoztatja a logo színét.
+lotsablood Több vér.
+lushee Az erőforrások növelése.
+makeposter Kiment egy screenshotot.
+mapping Sötét képernyő.
+meteor Meteorzápor.
+nameunit X (X=egység neve) Egység átnevezése.
+noenergy Nincs energia.
+nometal Nincsenek fémek.
+noshake A képernyő nem remeg a robbanások alatt.
+nowisee Teljes térkép, valamint fog of War deaktiválása.
+quit Kilépés a Windowsba.
+radar Teljes radar.
+reloadaipfiles Mű újratöltése.
+screenchat Multiplayer chatre vált.
+selectunits Kiválasztás megszüntetése.
+sharemapping Megosztja a radar információt.
+shootall Az egységek célba veszik az összes ellenséget.
+sing Az egységek énekelnek.
+sing amikor valamilyen parancsot kapnak.
+tilt Maximális mennyiségű ember és alapanyag.
+vidmode Megváltoztatja a képernyő felbontását.
+viewx Megmutatja a kiválasztott egység létszámát.
+zipper Az egység létszámát (x=0-4). Gyorsabb építés.

ARMY MEN 2

Használd a „T”-t, majd írd be: „!when all else fails...” (egyed verzióknak a három pont elhagyásával működik) a cheat mód aktiválásához.

!a better tomorrow Vulkán puska.
!acme discs Bányák.
!armageddon Armageddon.
!beautiful nikita Mesterlövész puska.
!cookie jar Az összes puska és kocsi.
!doctor doctor Gyógyítás.
!fourth of july M-80.
!geronimo! Légi támadás.
!gnomish inventions Robbanóanyagok.
!god of gamblers Mesterlövész puska.
!i give up Elveszíti a küldetést.
!i have a rock Gránátok.
!jumpjets Repülési mód.



!metal sheeting Szürke egyenruha.
!night of the walking dead Az ellenség zombivá változik.
!ninja arts Lopakodó mód.
!no rocket launcher Végtelen rakétavető.
!patton's speech Inspiráld a csapataidat.
!pooper scooper Aknakereső.
!roach spray Aerosol spray.

Might and Magic VII

TIPPEK

A nagy sikerű Might and Magic-sorozat legutóbbi része sem egy egyszerű „hétvégi” játék. Természetesen a program méretéből adódóan nem igazán lehetséges lépésről-lépésre végigjátszást adni, ezért a küldetések leírása és a térképek mellett néhány táblázattal igyekeztünk segítséget nyújtani azoknak, akik elakadtak valahol.

A TÖRTÉNETHEZ KAPCSOLÓDÓ KÜLDETÉSEK

Ezek azok a küldetések, amelyek lényegében a játék háttértörténetét adják, ezek közül van olyan, amely létfontosságú a játék sikeres teljesítésének érdekében, míg vannak olyanok amelyek csupán tapasztalati pontokat jelentenek karaktereink számára.

EPILÓGUS: TÁRGYKERESÉS

RED KAPJUK: Emerald Island, Lord Markham háza
CEL: Hat különböző tárgy megszerzése és bemutatása Lord Markhamnak.

Tippek:

- A Musical Instrument a Two Palms Tavern előtt sétáló nőtől vehető meg 500 aranyért.
- A Red Potion elkészítéséhez a Widowsweep Berriest kell használnunk egy üres üvegen.
- A Seashell egy ládában van.
- A Wealthy Hat a Temple of the Moonban van.
- A Floor Tile a Temple of the Moonban van, egy titkos helyiségben, amelyet a könyvtárból tudunk megközelíteni.
- A Longbow a Dragon's Lairben hever a földön.

ELSŐ RÉSZ: CASTLE HARMONDALE

CASTLE HARMONDALE MEGTISZTÍTÁSA

RED KAPJUK: Castle Harmondale, az inastól
CEL: Castle Harmondale megtisztítása a szörnyetegektől.
 Tippek: Egyszerű küldetés, miután megöltünk mindenkit, menjünk a kocsmába, beszéljessünk az inassal, akitől megkapjuk a következő feladatot.

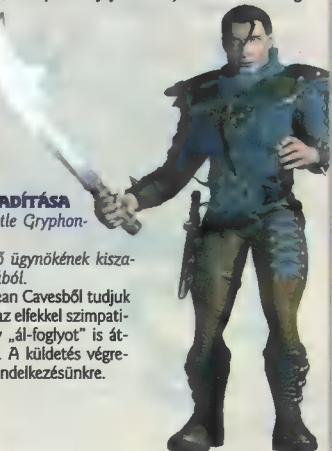
A KASTÉLY FELJÚJTÁSA

RED KAPJUK: Harmondale, kocsmá, miután megtisztítottuk a kastélyt
CEL: Beszélni a törpékkel, és rávenni őket kastélyunk felújítására.
 Tippek: A törpék királya csak akkor hajlandó segíteni, ha megmentjük kővé változtatott alattvalóit. Ehhez el kell mennünk a Red Dwarf Mine-ba, és a király által adott varázssítallal fel kell élesztenünk a hét törpét. Miután ezzel megvölünk, a törpék felújítják kastélyunkat. Amikor legközelebb belépünk a kastélyba, az emberek és az elfek követek fogad minket. Mindkettejüknek egy-egy feladata van számunkra...

MÁSODIK RÉSZ: HÁHOL

LORDEN STEEL KISZABADÍTÁSA

RED KAPJUK: Castle Gryphonheart, Erathia
CEL: Catherine királynő ügynökének kiszabadítása az elfek fogságából.
 Tippek: A foglyot a Tularean Cavesből tudjuk kiszabadítani. Ha esetleg az elfekkel szimpatizálunk, a királyuktól egy „ál-foglyot” is átadhatunk az embereknek. A küldetés végrehajtására egy hónap áll rendelkezésünkre.



FORT RIVERSTRIDE TERNÉINEK MEGSZERZÉSE

KAP-JUK: Castle Navan, Tularean Forest

CEL: A tervek megszerzése Fort Riverstride-ből

Tipp: A tervek természetesen ■ fent említett erdőben vannak elrejtve, Catherine királynő portréja mögött. Ha az emberek lennének szimpatikusak, egy ál-tervrajzot kérhetünk a királynőtől, megtévesztve ezzel az elfeket. Erre ■ küldetésre is egy hónap áll rendelkezésünkre.

■ GYOPHONYIART'S TRUMPET MEGSZERZÉSE

KAP-JUK: Tularean Forest, két-három hónappal a háború megkezdése után

CEL: A csatázó emberek és elfek közül ■ Trumpet megszerzése és eljuttatása a nekünk szimpatikus oldalhoz.

Tipp: A Trumpet a Tularean Caves bejárata közelében csatázó harcosok mellett egy ládában van. Amelyik félnek ajándékozzuk a kürtöt, az nyeri ■ háborút, ám nem csak az elfeknek vagy ■ embereknek adhatjuk oda, van egy harmadik lehetőség is... Ha három hónap elteltével ■■ megszerezük meg a kürtöt, ■ program úgy veszi, hogy az embereknek sikerült, és ők nyerték meg ■ háborút.

ÚJ BÍRÓ VÁLASZTÁSA

KAP-JUK: Castle Harmondale

CEL: Az elhunyt Grey bíró helyett újat kell választanunk.

Tipp: Két jelölt van ■ posztra, az egyik a deyjai, a másik pedig a bracadai kocsmában várakozik. Jól fontoljuk meg a döntést, mert ez határozza meg, hogy a jó vagy ■ gonosz oldalon folytatjuk tovább a játékokat. Az általunk választott bíró vigyák ■ Harmondale keleti részén levő házba.

HARMADIK RÉSZ, II. FEJEZET: A ■ OLDAL

HALL OF MIST

KAP-JUK: Castle Lambert, Celeste

CEL: Végigmenni a Halls of Misten úgy, hogy ■ öltünk meg senkit. **Tipp:** Ezt a küldetést szinte lehetetlen invisibility varázslat nélkül megcsinálni, azzal viszont elég egyszerű. A három teleportkapu mindegyikén áthaladva egy-egy kulcsot szedhetünk össze, amelyeket a központi teremben kell használnunk. A megnyíló ajtón átjutva máris teljesítettük ■ küldetését.

A WINE CELLAR MEGTISZTÍTÁSA

KAP-JUK: Celeste

CEL: A taliai borospince megtisztítása az ott garázdálkodó vámpírtól. **Tipp:** Nagyon egyszerű küldetés, sok gondunk nem lehet vele.

A SOUL JAROK ELLOPÁSA

KAP-JUK: Celeste

CEL: A nekromanták Soul Jarjainak elrablása Castle Gloamingból. **Tipp:** Itt lehet trükközni egy kicsit. Mivel egy ugyanilyen készlet Soul Jar van a Thunderfist Mountains könyvtárában, hozzuk el onnan, jóval egyszerűbb, mint rengeteg nekromantán, vámpíron, lich-en és szellem keresztyélvagnak magunkat. Sir Caneghem, aki ■ küldetés adja, szerencsére nem veszi észre a különbséget...

AZ OLTÁRDARABOK MEGSZERZÉSE

KAP-JUK: Celeste

CEL: Az Altar Piece of Dark és az Altar Piece of Light megszerzése. **Tipp:** Az Altar Piece of Dark ■ Temple of Darkban van, az oltár mögött egy titkos rekeszben. Az Altar Piece of Lightra természetesen ■ Temple of Lightban adhatunk rá. A három kapcsoló-csoportot megfelelő állásba kell állítani, az erre vonatkozó utalásokat a templomban egy papírkercsen megtalálhatjuk.

TOLBERTI MEGÖLÉSE

KAP-JUK: Celeste (csak azután, miután megcsináltuk ■ jó oldal összes küldetését)

CEL: Archibald tanácsadójának, Tolbertinek megölése.

Tipp: Talán a legnehezebb csata az egész játékban. Pakoljuk ma-

gunkra az összes védőmágiát, úgy küzdjünk meg vele. Tolbertit a The Pitben találhatjuk meg az egyik házikóban.

MARKYUK HELL, MÁRDIK FEJEZET: A GONOSZ OLDAL

BREEDING ZONE

KAP-JUK: Castle Gloaming, The Pit

CEL: Túlélni ■ Breeding Zone-l.

Tipp: Ha elhagyjuk a helyszínt és visszatérünk, akkor újratermelőnek a szörnyek, így egyhuzamban kell végigcsinálnunk a küldetés.

CLANKER'S LABORATORY

KAP-JUK: The Pit

CEL: Leeresztani ■ pajzsot Clanker laboratóriumában.

Tipp: Nem túl nehéz küldetés, a titkos ajtót egy kilógó könyvvel tudjuk kinyitni. A helyszínen jó néhány fekete varázsitalt is találhatunk.

A SOUL ■ VISSZASZERZÉSE

KAP-JUK: The Pit

CEL: Visszaszerzeni a Soul Jarokat a Thunderfist Mountainból.

Tipp: Ez sem túlzottan nehéz küldetés, bár ■ rengeteg minotaurusz és beholder néha megnehezítheti ■ dolgunkat.

AZ OLTÁRDARABOK MEGSZERZÉSE

KAP-JUK: The Pit

CEL: Az Altar Piece of Dark és az Altar Piece of Light megszerzése.

Tipp: A küldetés pontosan ugyanaz, mint a jó oldalon.

ROBERT THE WISE MEGÖLÉSE

KAP-JUK: The Pit (csak azután, miután megcsináltuk a gonosz oldal összes küldetését)

CEL: Robert the Wise megölése.

Tipp: Pontosán ugyanolyan küldetés, mint ■ jó oldalon Tolberti megölése.



NEGYEDIK RÉSZ: VI. FEJEZET

XENOFEX MEGÖLÉSE

KAP-JUK: Castle Lambert, Celeste/Castle Gloaming, The Pit

CEL: A devilek vezetőjének, Xenofexnek a megölése

Tipp: A devilek ■ Colony Zed nevű dungeonban laknak, amely a Land of the Giant térképen található. Ha bejutottunk ■ kolóniába, első feladatunk Roland király megmentése, aki a cellákban egy ketrecben raboskodik. Miután ezzel végeztünk, egy új járat nyílik meg azon ■ területen, amelyet már korábban bejártunk. Folytassuk tovább utunkat, és ■ felső szinten öljük meg Xenofexet – ami már nem túl nehéz.

AZ OSCILLATION OVERTHURST MEGSZERZÉSE

KAP-JUK: Castle Lambert, Celeste/Castle Gloaming, The Pit

CEL: Megszerezni ■ Oscillation Overthrustet a Lincoln nevű elűlyedti űrhajóból.

Tipp: Miután megöltük Xenofexet, térjünk vissza ■ kastélyba, ahol egy búvárúthát kapunk. Erre lesz szükségünk, hogy eljuthassunk a The Shoals térképre, ahol az elűlyedti hajó fekszik. Ahhoz, hogy felvehessük a búvárúthát, minden egyéb tárgyat le kell szednünk a karakterekről. Miután bejutottunk az űrhajóba, vegyük le a búvárúthát, és tegyük vissza ■ normális felszerelés hőseinkre. Keressük meg ■ vezérlőpanelt, amelynek segítségével visszakapcsolhatjuk az űrhajó energiatöltését. Ezután az egyik szobában felvehetjük az Oscillation Overthrustet, amelyet már csak vissza kell vinnünk a kastélyba.

LEGYINTÉS

Ezek a küldetések nem létfonosságuk a játék sikeres teljesítésének szempontjából, ám erősen ajánlottak, hiszen előléptetésük jóval erősebb lesz karakterünk. A második előléptetés küldetéseit csak azután teljesíthetjük, miután eldöntöttük, hogy a jó vagy a gonosz oldalhoz tartozunk.

KNIGHT → CAVALIER

ROL KAPJUK: Erathia

CÉL: A barrow downs Haunted Mansion megtisztítása a szörnyektől.
Tipp: A titkos ajtót a könyvtárban az egyik kilógó könyv segítségével tudjuk kinyitni.

CAVALIER → CHAMPION

ROL KAPJUK: Bracada Desert

CÉL: Őt győzelem az arenában Knight nehézségi fokozaton.
Tipp: Próbáljuk meg minél hamarabb megcsinálni ezt a küldetést, mert az ellenségek mennyisége és minősége a csapat szintjétől is függ. Az aréna a harmondale-i istállóból érhető el vasárnaponként.

CHAMPION → BLACK KNIGHT

ROL KAPJUK: Erathia

CÉL: Castle Navan kincsekamrájának kifosztása.
Tipp: –

THIEF → ROGUE

ROL KAPJUK: Erathia, Sewers

CÉL: Lord Markham védőjének eltulajdonítása tataliai házából.
Tipp: Használjuk az Invisibility varázslatot, ha nincs, akkor néhány testőrrel meg kell küzdenünk.

ROGUE → EFF

ROL KAPJUK: Erathia, Sewers

CÉL: A Watchtower 6-ben (Deyja) az ellensúlyt a torony tetejéről az aljára kell elmozdítani.
Tipp: –

ROGUE → ASSASIN

ROL KAPJUK: Deyja

CÉL: Lady Carmine késének megszerzése.
Tipp: Lady Carmine Celestben, Castle Lambert előtt található. Invisibility erősen ajánlott, különben rengeteg csata vár ránk.

MONK → INITIATE

ROL KAPJUK: Harmondale

CÉL: Az elveszett meditációs pont megtalálása a Dwarven Barrowsban.
Tipp: A Dwarven Barrowsban a helyet egy ankh jelzi. A négyes és a hatos Barrowból lehet ide eljutni.

INITIATE → MASTER

ROL KAPJUK: Harmondale

CÉL: A gonosz űl vallás főpapjának kiirtása Avleeben.
Tipp: –

INITIATE → MONK

ROL KAPJUK: The Pit

CÉL: A rejtjelezett szöveg elolvasása és értelmezése, a Shadow Mask megszerzése.
Tipp: Ez a küldetés meglehetősen nehéz. Először is a Scroll of the Wavest kell megszerezni a School of Sorceryből, majd a Basic Cryptography tekercset a harmondale-i kastélyból. A keresett maszk Erathia délkeleti részén van (a térképen jelölve).

PIRATIN → CRUSADER

ROL KAPJUK: Erathia

CÉL: A Wromthrax the Heartless nevű sárkány megölése.
Tipp: A sárkány Tatalia északi részén lakik egy barlangban. A Protection from Water varázslat sokat segíthet.

CRUSADER → HERO

ROL KAPJUK: Erathia

CÉL: Alice Hargraves kiszabadítása William deyjai tornyából.
Tipp: –

CRUSADER → VILLAIN

ROL KAPJUK: Deyja

CÉL: Alice Hargraves elrablása a Castle Gryphonheartból.
Tipp: Leverhetjük az összes őrt, vagy elosonhatunk mellettük láthatatlanul. Alice a bal oldali folyosóról nyíló szobában található.

ARCHER → WARRIOR MAGE

ROL KAPJUK: Avlee

CÉL: A Kni Dwarf Mines alsó részén levő gép tönkretétele.
Tipp: Csak akkor jöjünk ide, ha valamilyen módon védekezni tudunk kővé változtatás ellen, lévén a területet medúzák lakják. A gép a második szint keleti részében található. Miután tönkretettük, egy órák van arra, hogy felmenjünk a lifttel.

WARRIOR MAGE → MASTER KNIGHT

ROL KAPJUK: Harmondale

CÉL: Visszaszerezni a Perfect Bow-t az avlee-i Titan Strongholdból.
Tipp: Vagy nagyon erős csapattal vagy Invisibility varázslattal kell nekünk a küldetésnek. A keresett íj az erdő nyugati részén található.

WARRIOR MAGE → MASTER

ROL KAPJUK: Avlee

CÉL: A küldetés pontosan ugyanaz, mint a Warrior Mage → Master Archernél.
Tipp: –

BARBER → HUNTER

ROL KAPJUK: Tularean Forest

CÉL: Bejutni a Faerie Kinghez és beszélni vele.
Tipp: Avleéből északnyugatra van a Faerie Mound bejárata. Bent sétáljunk körbe-körbe, amíg meg találunk az ajtó.

HUNTER → KNIGHT LORD

ROL KAPJUK: Bracada Desert

CÉL: Leccsendesíteni a legöregebb fát Tularean Forestben.
Tipp: A legöregebb fa elárulja, hogy a tataliai Mercenary Guild tagjai ellopták a Heart of the Forestet, ezt kellene visszaszerezni.

HUNTER → BOUNTY HUNTER

ROL KAPJUK: Tularean Forest

CÉL: 10 000 arany fejpénz összegyűjtése.
Tipp: A városházán kaphatunk fejpénz küldetéseket. Egy Town portallal felszerelve nem lehet gond a teljesítésük.

CLERIC → PRIEST

ROL KAPJUK: Deyja

CÉL: A kalózok által elrabolt térképet visszaszerezni. A térkép a tataliai Tidewater Cavernsben van.
Tipp: A térképet egy titkos ajtó mögött találhatjuk meg.

PRIEST → PRIEST OF THE LIGHT

ROL KAPJUK: Celeste

CÉL: A Grand Temple of the Moonban levő oltár megszenteltetése.
Tipp: Egyszerűen klikkeljünk az oltárra!

PRIEST → PRIEST OF THE DARK

ROL KAPJUK: Deyja

CÉL: A Grand Temple of the Sunban levő oltár megszenteltetése.
Tipp: Egyszerűen klikkeljünk az oltárra!

DRUID → GRANT DRUID

ROL KAPJUK: Tularean Forest

CÉL: A Tataliában, az Evenmorn Islanden és az Avleeben levő három druida templom meglátogatása.

Tipp: Mivel az Evenmorn Islandre is el kell jutnunk, előtte mindenféleképpen teljesíteniünk kell a Cleric → Priest küldetést.

GRANT DRUID → ARCH DRUID

MAP-JUNG: Tularean Forest

CÉL: A King Zokar földi maradványainak megkeresése és elhelyezése a megfelelő helyen.

Tipp: A király kopnyája a Nighon Tunnelsben van, a temetkezési hely pedig a Dwarven Barrowban, az ankhhal jelölt területen.

GRANT DRUID → WHOLEY

MAP-JUNG: Nighon

CÉL: Egy sárkánytojást kell megszerezni.

Tipp: A tojás a játék legnehezebb helyszínén, a Land of the Giantsben található, egy barlangban. Invisibilityt vigyünk magunkkal!

IRONBEL → WIZARD

MAP-JUNG: School of Sorcery, Bracada Desert

CÉL: Egy gölem összerakása.

Tipp: Először meg kell keresnünk a gölem összes részét, ekkor megjeleNIK az NPC-k között. Ne használjuk az Abbey Normal Headet, mert gölemünk ilyenkor megtámad bennünket. Ha készen vagyunk, a School of Sorceryben, Thomas Grey animálja gölemünket, ezután vigyük vissza Harmondale-be; a kastélyunk őrzésére használható. A rész-ek a következő helyeken vannak:

- Fej: Bracada Desert, az istá-lólól délre levő dombon.
- Test: Barrow Downs, Stone City-től délre, majd délnyugatra.
- Bal kéz: Avlee, tengeren levő középső szigeten.
- Jobb kéz: Talatia, a nyugati szigeten.
- Bal és jobb láb: Deyja, a tékép északnyugati, illetve északkeleti részén.

WIZARD → ARCHWIZARD

MAP-JUNG: School of Sorcery, Bracada Desert

CÉL: A Divine Intervention varázslatkönyv megkeresése és visszahozása.

Tipp: A könyv a The Pitben, azon belül is a Breeding Zone-ban található, néhány titkos ajtó mögött.

WIZARD → LICH

MAP-JUNG: The Pit

CÉL: A Soul Jarok visszaszerzése a Walls of Mistből.

Tipp: A Wallon ugyanúgy kell végigmennünk, mintha a jó oldalt játszanánk, azzal a különbséggel, hogy megölhetünk bárkit. Ha megvan a három kulcs, a fő teremben használva őket megtalálhatjuk a ládát a Soul Jarokkal.

WIZARD → LICH

Az előlétetés-küldetésekhez hasonlóan ezek sem kötelező jellegűek, de szintén ajánlottak a tapasztalati pontok és a pénz miatt.

ELTÚNT VERSENYZŐK MEGKERESÉSE

MAP-JUNG: Emerald Isle

CÉL: A verseny eltűnt résztvevőink felkutatása.

Tipp: Egy pajzsot kell visszavinnünk a lordnak, amely a Dragon's Lairban van.

DARRON TEMPLE TESTVÉRENEK MEGKERESÉSE

MAP-JUNG: Harmondale

CÉL: Rádjónni, hogy mi történt Darron Temper testvérel.

Tipp: A White Cliff Cavesben találhatjuk meg a szükséges Arcomage kártyapaklit.

LANTERN OF LIGHT

MAP-JUNG: Harmondale, templom

CÉL: A Lantern of Light visszaszerzése.

Tipp: A Dwarven Barrows II-ben, egy titkos ajtó mögött található meg.

SIGNET RING

MAP-JUNG: Harmondale kocsmá

CÉL: A Signet Ring visszaszerzése.

Tipp: A Ring az erathiai Bandit Cavesben van.

ARCOMAGE BAJNOKSÁG

MAP-JUNG: Erathia

CÉL: Nyerni legalább egy partit mind a 13 kocsmában.

Tipp: A következő területeken vannak kocsmák: Avlee, Bracada Desert, Barrow Downs, Celeste, Deyja, Evermorn Island, Harmondale, Mount Nighon, The Pit, Erathia, Stone City, Talatia, Tularean Forest.

LEVÉL LORD MARKHAMNE

MAP-JUNG: Erathia

CÉL: Elvinni egy levelet Lord Markham tataliai házába.

Tipp: –



A HÁROM LEONOR

MAP-JUNG: Tularean Forest

CÉL: Megkeresni a három elveszett szobrot, és elhelyezni őket egy-egy szentélyben (Bracada Desert, Talatia és Avlee).

Tipp: A három szobrot a Temple of the Moon, a Temple of the Sun és a Maze of Nighon helyszíneken lehet megtalálni.

LEVÉL A FEARIE KIRÁLYNAK

MAP-JUNG: Tularean Forest

CÉL: Eljuttatni a levelet a Fearie Királynak Avleeben.

Tipp: A Farie King a Hall Under the Hill helyszínén van. Tőle cserébe megkapjuk a Pipest, amit vissza kell vinnünk Jihann Keridnek.

PIETHELIK MEGKERESÉSE

MAP-JUNG: Talatia

CÉL: Megkeresni és visszahozni a három elveszett festményt (Archibald, Roland, szobor).

Tipp: Az angyalszobrot ábrázoló festmény a barrow downs Haunted Mansionban van, a másik kettő pedig a Gryphonheart kastélyban, Erathiában.

STONE CITY BÁNYÁINAK KITISZTÍTÁSA

MAP-JUNG: Stone City

CÉL: Megölni az összes troglodytát.

Tipp: –

HALLORE MARADVÁNYAI

MAP-JUNG: Nighon

CÉL: Halдар maradványainak megkeresése.

Tipp: A keresett tárgy a nighoni labirintusban van.

A SEASON'S STOLE VISSZASZERZÉSE

MAP-JUNG: Bracada Desert, csak ha a jó oldalt választottuk

CÉL: A Season's Stole visszaszerzése a Hall of the Pitből.

Tipp: Mivel a Hallon úgyis át kell verekednünk magunkat, egy füst alatt megcsinálhatjuk ezt a küldetést is.

A GRIFTEK MEGÖLÉSE

MAP-JUNG: Deyja, csak ha a gonosz oldalt választottuk

CÉL: Erathiában és a Bracada Deseriben a összes griff megölése.

Tipp: –

NPC-k

Foglalkozás (vagy év)	Ár/Mennyi pénzt vesz el	Hatás	Foglalkozás (vagy év)	Ár/Mennyi pénzt vesz el	Hatás
ALCHEMIST	500/5%	+2 Body, Mind, Spirit Magic	HUNTER	500/5%	+4 Identify Monster
ALDRINET	400/4%	Mágikus tárgyak javítása (páncél, fegyver nem)	INITIATE	1000/10%	+3 Body, Mind, Spirit Magic
APOTHECARY	600/6%	+8 Alchemy	INSTRUCTOR	700/7%	+15% tapasztalati pont
APPRENTICE	500/5%	+2 Air, Earth, Fire, Water Magic	LOCKSMITH	300/3%	+6 Disarm Trap
ARMORER	200/2%	Páncéljavítás	MAGE HEALER	5000/50%	Naponta egyszer teljes gyógyítás (eradicated nem)
ARMSMASTER	300/3%	+2 Armsmaster	MERCHANT	200/2%	+6 Merchant
BANKER	1000/10%	+20% pénz	MONK	500/5%	+2 Unarmed és Dodging
BARD	1000/10%	+1 Reputation	MUSICIAN	1000/10%	+3 Air, Earth, Fire, Water Magic
BURGLAR	0/0%	+8 Disarm Trap és Stealing, -1 Reputation	NAVIGATOR	200/2%	Utazás -3 nap, ha hajóval megyünk
Nem kér pénzt, de menet közben lop a partitól!			PATHFINDER	300/3%	Gyaloglási idő
CARTOGRAPHER	100/2%	Expert szintű Wizard Eye állandóan	PIPER	300/3%	három nappal lerövidülnek Master szintű Heroism, egyszer naponta, két óra hosszan
CHAPLAIN	200/2%	Master szintű Bless, egyszer naponta, két óra hosszan	PIRATE	500/5%	Utazás -2 nap, ha hajóval megyünk, +10% pénz, -1 Reputation
CHIEF	400/4%	Naponta +2 étel (max. 14)	PORTER	100/1%	-1 ételfogyasztás pihenéskor
CHIMNEY SWEEP	200/2%	+20 Luck	PRELATE	2000/20%	+4 Body, Mind, Spirit Magic
COOK	300/3%	Naponta +1 étel (max. 14)	PSYCHIC	400/4%	+5 Perception, +10 Luck
DIPLOMAT	500/5%	Pozitív reakció a találkozással	QUARTER MASTER	200/2%	-2 ételfogyasztás pihenéskor
DUPER	200/2%	+8 Merchant, -1 Reputation	SAGE	750/7.5%	+6 Identify Item
ENCHANTER	100/10%	+20 Protection (Air, Earth, Fire, Water, Body és Mind)	SAILOR	100/1%	és Identify Monster Utazás -2 nap, ha hajóval megyünk
EXPERT HEALER	1000/10%	Naponta egyszer teljes gyógyítás (dead, stoned és eradicated nem)	SCHOLAR	500/5%	Tárgyfelismerés, +5% tapasztalati pont
EXPLORER	100/1%	Az utazási idő egy nappal lerövidülnek	SCOUT	300/3%	+6 Perception
FACTOR	500/5%	+10% pénz	SMITH	200/2%	Fegyverjavítás
FALLEN WIZARD	2500/25%	Hour of Power egyszer naponta, hat óra hosszan	SPELLMASTER	2000/20%	+4 Air, Earth, Fire, Water Magic
FOOL	100/1%	+5 Luck	SQUIRE	600/6%	+2 minden fegyver és páncélzat szakértelemre
GATEMASTER	2000/20%	Master szintű Town Portal egyszer naponta	TIEFLING	300/3%	+10% tapasztalati pont
GUIDE	100/1%	Gyaloglási idő egy nappal lerövidülnek	TINKER	200/2%	+4 Disarm Trap
GYPSY	100/1%	Pihenéskor eggyel kevesebb ételfogyasztás, +3 Merchant, -1 Reputation	TRACKER	200/2%	Gyaloglási idő két nappal lerövidülnek
HEALER	500/5%	Naponta egyszer max. HP-ra gyógyítás	TRADER	100/1%	+4 Merchant
HERBALIST	400/4%	+4 Alchemy	WATER WALKER	1000/10%	Water Walk egyszer naponta, három óra hosszan
HORSEMAN	100/1%	Utazás -2 nap, ha lóval megyünk	WEAPONS MASTER	400/4%	+3 Armsmaster
			WEE WALKER	2000/20%	Fly egyszer naponta, két óra hosszat

Kereskedők

Név	Hol található?	Vesz	Elad
HYDRIC	Harmondale, Farswell Residence	Tularean Wood	Arrowheads
PIP HILLIER	Erathia, Hillier Residence	Arrowheads	Griffin Feathers
ROBERT BELKNAP	Tularean Forest, Kerrid Residence	Griffin Feathers	Tularean Wood
CHALINDRA	Tatalia, Chalindra's Home	Enrothian Wine	Sand
ARVIN BRILLIANT	Barrow Downs,		
	Rivenrock Residence	Sand	Glass Bottles
INFERNON	Avlee, Infernon's House	Glass Bottles	Enrothian Wine

Oktatók

Képzettség

FIRE MAGIC
WATER MAGIC
AIR MAGIC
EARTH MAGIC
SPIRIT MAGIC
MIND MAGIC
BODY MAGIC
DARK MAGIC
LIGHT MAGIC
WISDOM
AGE
STAFF
SEAR
DAGGER
BOW
MACE
BLASTER
UNARMED
KEYNEE
CHAIN
WAVE
SHIELD
ROBBER
ALCHEMY
ARMMASTER
BODY BUILDING
DISARM TRAP
IDENTIFY ITEM
IDENTIFY MONSTER
LEARNING
MEDITATION
RECHARGE
PERCEPTION
REPAIR
SEALING

Expert

Tatalia, Tularian Forest
Avlee, Tularian Forest
Tatalia, Tularian Forest
Harmondale, Stone City
Harmondale, Tatalia
Erathia, Mount Nighon
Harmondale, Erathia
Dejya
Bracada Desert
Erathia, Tatalia
Harmondale, Avlee
Harmondale, Mount Nighon
Avlee, Tatalia
Tularian Forest
Tularian Forest
Stone City, Erathia
Celeste/The Pit
Harmondale, Bracada
Harmondale, Avlee
Tatalia, Tularian Forest
Stone City, Tatalia
Erathia
Harmondale, Bracada Desert
Bracada, Tularian Forest
Dejya, Tatalia
Stone City, Bracada Desert
Tatalia, Tularian Forest
Harmondale, Mount Nighon
Mount Nighon, Tularian Forest
Bracada Desert, Dejya
Dejya, Mount Nighon
Stone City, Tularian Forest
Harmondale, Avlee
Harmondale, Stone City
Harmondale, Mount Nighon

Master

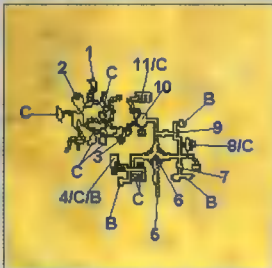
Harmondale
Mount Nighon
Avlee
Tularian Forest
Erathia
Avlee
Tatalia
The Pit
Celeste
Dejya
Stone City
Bracada Desert
Tularian Forest
Mount Nighon
Mount Nighon
Tatalia
Celeste/The Pit
Evenmorn Island
Mount Nighon
Avlee
Avlee
Tatalia
Evenmorn Island
Mount Nighon
Avlee
Dejya
Harmondale
Bracada Desert
Avlee
Nighon
Bracada Desert
Evenmorn Island
Tularian Forest
Tatalia
Dejya

Grand Master

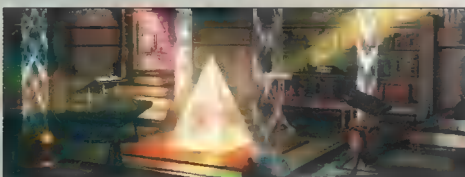
Erathia
Harmondale
Bracada Desert
Dejya
Tularian Forest
Tatalia
Avlee
Castle Gloaming
Castle Lambert
Harmondale
Tatalia
Avlee
Stone City
Tatalia
Harmondale
Dejya
Castle Lambert/Gloaming
Erathia
Tularian Forest
Dejya
Bracada Desert
Evenmorn Island
Erathia
Avlee
Land of the Giants
Mount Nighon
Nighon
Tularian Forest
Harmondale
Evenmorn Island
Avlee
Bracada Desert
Dejya
Erathia
Tatalia

Térképek

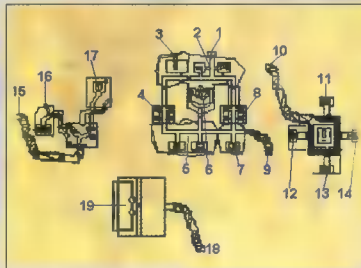
IRON CITY



- 1 Nighon Tunnels bejárata
- 2 Obelisk
- 3 Lift a bányába
- 4 Wai College Szintlépték hely
- 5 Bejárata
- 6 Urthsmite Residence Earth Guild tagság
- 7 Mineral Wealth Bank
- 8 Grogg's Grog Kocsmá
- 9 The Polished Pouldron Pinceltől
- 10 The Axe Foggybolt Alkimista
- 11 Potent Potions and Brews Alkimista
- 12 Delicate Things Várostól
- 13 Spark's Grog Küldetés: a törpe megszállás a foggyboltból



THE PIT



- 1 Bejárata A Lift of the Pitől
- 2 of Malice Pinceltől
- 3 Blades of Spite Foggybolt
- 4 Breeding Zone B Divine Intervention Ideje, ill. van
- 5 Kastore Küldetés: a Light és Temple Alter Piece megkeresése
- 6 Maxximus Küldetés: Soul am vissza-szállás a Thunderbat Mountból
- 7 Dark Küldetés: Clank's Lab-ban a pajza leeresztése
- 8 Tolbert Küldetés: Robert the Wai meghívása
- 9 Perdition's Szintlépték hely
- 10 The Vampire Lounge Kocsmá
- 11 Frozen Assets Bank
- 12 Darkmore Residence Master Dark Magic októ, Küldetés: Soul Jara megszerzése a Walls of Mielből
- 13 Umberpool Earth Guild tagság
- 14 Küldetés: a kőszár megjelölése
- 15 Teleport
- 16 Teleport
- 17 Infernal Influences Várostól
- 18 Infernal Temptations Alkimista
- 19 Guild of Night Dark Magic várostól
- 20 Paramount Guild of Earth Earth Magic várostól
- 21 Teleport
- 22 of Midnight Városháza
- 23 Temple of Dark bejárata Alter Piece ill. van
- 24 Obelisk
- 25 Teleport
- 26 Castle Gloaming bejárata Küldetés: Breeding Zone felvétele, Xanox megölése, Phase Modulator megszerzése
- 27
- 28
- 29

Térképek

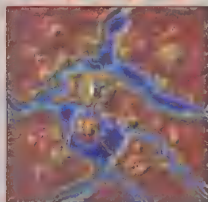
AVLEE



- The Hall of the King**
Bejárat a Farelle Moundba, Farelle King
- Apple Residence** Grandmaster Alchemy oktató
- Kaine's**
Grandmaster Alchemy oktató
- Tempus'** Grandmaster Body Magic oktató
- Szökőkút** +25 életpont permanensen, egyező használatú karakterként
- Obelisk**
- Láda** Gölemdarab (bal láb) található benne
- Szentély**
A háromból az egyik szökőkút itt talál elhelyezni
- Temple of Baa** A Baa fűpókat lehet megölni itt

- Snick** Küldetés: Blue Dwarf Mine-ban a gépezet megromlására
- Ravenhair Residence** Expert Water Magic oktató, Body Guild tagság
- Featherwind Residence** Magic oktató, Mind Guild tagság
- Jillian's** Grandmaster Staff oktató
- Infernon's** Master Chain oktató, (ed: Wine, voz: Glass Bottles)

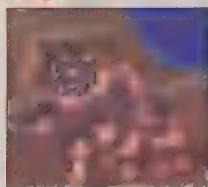
BARROW DOWNS



- Barrow X**
- Haunted** Az épületben található az egyik testnyom (Angel Statue Painting)
- Szökőkút** +25 Fire Resistance, átlépheti
- Szentély** +10 Might és Endurance permanensen
- Nál** (ed: Sand, voz: Glass Bottles)
- Náz**
- Miner's Only** Kocma
- IX**
- Stone City** Küldetés: troglodyták kitérása, találkozik a Dwarf Kinggel
- Obelisk**

- Próbátétel**
- Láda** benne
- Barrow VII**

DEYA



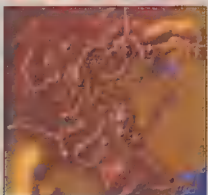
- Hall of the King** Bejárat a Pit-be
- Láda** Gölemdarab (bal kéz) van benne
- Shadowrunner's House** Master Stealing oktató
- Foetrys Residence** Master Body Building oktató
- Wiseman Residence** Expert Meditation oktató
- Nightcrawler Residence** Expert Dark Magic oktató
- Felburn's** Grand Master Mace oktató
- The Snobish Goblin** Kocma, itt a gonosz elűzhet választottak, oktat Judge Sileen itt vehető fel
- Faithful Steeds** istálló
- Szökőkút** +200 arany, csak akkor, ha a csapattal 200-nál, a pedig 100-nál kevesebb pénz van

- Szökőkút** +2 Intelligence permanens
- Szentély** +10 Mind, Earth és Body Resistance permanens
- Setag's Tower** Küldetés: Alice Hargreaves Helve kiszabadítása
- Watchtower**
- Próbátétel**
- Avalanche's** Grand Master Magic oktató
- Szökőkút** +5 Fire Resistance permanens
- Puntam Residence** Expert Learning oktató

- Residence** Küldetés: Evermore istenei vezetői terep megtámadása, Grand Temple of Sun oltárjának megszentése
- Undershadow's** +50 Endurance átlépheti a Driek Nál opció választásakor, Küldetés: Lady Carmine megzavarása
- Silver's House** Master Sword oktató, Küldetés: minden griff elpusztítása
- Newmore Residence** Grand Master Chain oktató
- Karrend Residence** Spirit Guild tagság
- Clareya's Home** Grand Master Perception oktató
- Botham's** Expert Armmaster oktató
- Temple of the Dark** Templom
- Master Guild of Spirit** Spirit Magic varázslatok
- Death's Door** Varázslatok
- The Vial**
- Szökőkút** +10 Fire
- Szökőkút** +10 Personality átlépheti
- Szökőkút** részegedést okoz
- Láda** Gölemdarab (jobb láb) van benne

- Greenstorm Residence** Master Air Magic oktató
- Deerhunter** Expert Alchemy oktató, Expert Leather oktató
- Temple of Tranquility** Templom
- Swiftfoot's House** Master Identity Monster oktató
- Avlee Gymnasium** Színpadon bely
- Flu Knocked** Fegyverbolt
- Avlee Outpost** Páncélbolt
- Szökőkút** +20 Resistance, átlépheti
- Szökőkút** +2 Endurance permanensen
- Paramount Guild of Mind** Mind Magic varázslatok
- Paramount Guild of Body** Body Magic varázslatok
- Wulow Wulow** Expert Spear oktató, Expert Perception oktató
- Brightpear Residence** Master Armmaster oktató
- Plush Coaches** Istálló
- Szökőkút** +200 arany, de csak akkor, ha a csapattal 200-nál, a bankban pedig 100-nál kevesebb pénz van
- The Titan's Stronghold** A Perfect Bow itt található
- Druidák Temploma** A druidák káldetéshez meg kell látogatni

BRACADA DESERT



- Crystal Caravans** Gölemdarab (fej) van benne
- Brigham's House** Urami Master Merchant oktató
- Gayle's** Grand Master Air Magic oktató
- Teleportok**
- Familiar Place** Kocma, ha a jó választottuk, Judge Fairweather itt vehető fel
- Próbátétel** Zimm's
- School of Sorcery** götémplés, Divine Intervention könyv megkeresése, itt található a Scroll of W
- Hollyfield Residence** Expert Body Building oktató

- Sweet Residence** Küldetés: a Heart of Forest eljuttatása a legbreggébőlához
- Stone House** Expert Dodging, Expert Unarmed oktató
- Watershed** Expert Alchemy oktató, Water tagság
- Szökőkút**
- Obelisk**
- Master Guild of Water** Water Magic varázslatok
- Sinlin's** Expert Dagger, Expert Bow oktató
- Dwarf Mine**
- Bracada House** Grand Master Pisto oktató
- Quid of Illumination** Light Magic varázslatok
- Benson Residence** Master Identity nem oktató
- Kocma** itt gyűjtem az aránéban
- Applebee Manor** Expert Learning oktató
- Pedaton Residence** Master Staff oktató
- Artifacts** Antiques Varázslatok
- Edmond's Ampules** Alkimista
- Alashandra's House**

LAND OF THE GIANTS

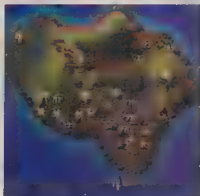


- The Dragon Caves bejárat**
- The Dragon Caves bejárat**
- Colony Zed** Xenotix itt van
- Próbátétel**
- Szentély** Teleport Harmondale-ba
- Emelvények** Fire, Air, Water, Mind és Body Resistance, Herctem, Immolation, Shield, Stone Skin
- Laxiter's House** Grand Master Armmaster
- Szökőkút**
- Tunnel to Eofel bejárat**
- Obelisk**



- The Lineon** Az Oscillation Overthruster itt van
- Láda** Temple in a Bottle

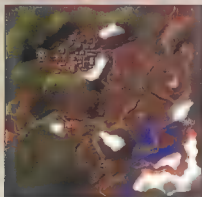
STONEM ISLE



- The Lady Margaret** Háj, mellet bevezették Lord Markham kildetését, ezzel legyitják el a csigét
- Two Palms Tavern**
- The Knight's Blade** Foggyverolt
- Szőkökút** +50 Fire Resistance átnemelt
- Carolyn Wenthers** Air Guild, Fire Guild tagság
- Erik's Armory**
- Lord Markham**
Kildetés: az őt elint vezetőreztől megkeresése
- Tellmar Residence** Body Guild, Spirit Guild tagság
- Healer's** +5 varázspont visszaszerzése
- Healer's** Templom

- +5 életpont gyűjtőháza
- Initiate Guild of Spirit** Spirit Magic varázslatok
- Initiate Guild of Air** Air Magic varázslatok
- The Blue Bottle** Alkimista
- Szőkökút** +2 Luck (max 15-ig). Melyeszer málkák, de két hónap múlva tehetők
- Initiate Guild of Body** Body Magic varázslatok
- Emerald Enchantments** Varázslatok
- Emelvány**
- Initiate Guild of Fire** Fire Magic varázslatok
- Abandoned Tent** Red Potion, Sheanell találatát
- Emelvány** Day of the Gods
- Emelvány** Fire
- Dragon's Lair** Longbow, Constantan's Shiled találatát
- Temple of the Moon** Longbow, Wealthy Hat, Temple Tile találatát

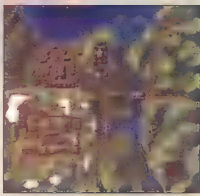
HARMONDALE



- Adept Guild of Air** Air Magic varázslatok
- Initiate Guild of Body** Body Magic varázslatok
- Initiate Guild of Mind** Mind Magic varázslatok
- Initiate Guild of Water** Water Magic varázslatok
- Initiate Guild of Spirit** Spirit Magic varázslatok
- Initiate Guild of Earth** Earth Magic varázslatok
- Szőkökút** +2 Accuracy, egyszer minden karakternél
- Bank of Erathia** Bank
- Philters and Elixirs**
- Basic Principals** Szilárdítólád hely
- Otto's Oddities**
- Withermythe's Home** Expert Staff, Expert Leather órák

- Krowen Residence** Expert Identify Item, Expert Repair Item órák
- Temper Residence** Master Fire Magic órák, Kildetés: Acromage Jákko megkeresése
- Mist Manor** Expert Dodging, Expert Unarmed órák
- The J.V.C.** Corral
- Szőkökút** +200 arany, csak akkor, ha a csapattól 200-nál, a bankban pedig 100-nál kevesebb pénz van
- Emelvány** Stone Skin
- Emelvány** Shield
- Próbátétel**
- On the House** Kocsmá, Kildetés: Signet Ring megkeresése, beszélgetés a Dwarf Kinggel
- The Peasant's Smithy**
- Tempered Steel** Foggyverolt
- Bowes Residence** Air Guild, Fire Guild tagság
- Harmondale bejárata**
- WelWin** Templom, Kildetés: Lantern of Light megkeresése
- Harmondale Townhall** Városkíza
- Mark Manor** Grand Master Bow órák, Kildetés: The Perfect Bow megkeresése
- Hillman Residence** Expert Body Magic órák, Body Guild tagság
- Stillwater Residence** Expert Spirit Magic órák, Spirit Guild tagság
- Torrent's** Grand Master Water Magic órák
- Skinner's House** Master Disarm Trap, Expert Stealing órák
- Jelzőtűz**
- Hurme** Mind Guild tagság, Kildetés: Lost Meditation Spot megkeresése
- Farwell Residence** Water Guild, Earth Guild tagság
- Kern Residence** Expert Earth Magic órák
- Weider** Expert Perception, Grand Master Identify Master órák
- Chadric's** Grand Master Sword, Expert Axe órák
- Qroggnard's Camp** Goblin háló, mellet meggyitják az őrzés jelzőkét
- Jelzőtűz**
- Jelzőtűz**
- Obelisk**
- Goblin erő**
- Szentély** Teleport a Land of the Giants-re, de csak ha már járunk ott
- Arbiter's**
- White Cliff Caves** Itt van az Acromage kárpótlás

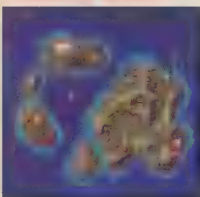
ERATHIA



- The Erathian Sewers bejárata**
Kildetés: Lán vázja
- Watchtower 6** Doppel, Expert Stealing, Expert Disarm Trap
- The Erathian Sewers bejárata**
- Gryphonheart**
Loren Steel, Alice Hargreaves It találatát két testvérny (Roland és Archibald Inoffici) is It van
- Master Guild of Body** Body Magic varázslatok
- Paramount Guild of Spirit** Spirit Magic varázslatok
- Adept Guild of Mind** Mind Magic varázslatok
- Emelvány**

- Evermule** Spirit Guild tagság
- Dirthmoore Residence** Body Guild tagság, Expert Mace órák
- Cardron Residence** Mind Guild tagság
- Thrush Residence** Kildetés: leveli eljutás Lord Markhamhoz
- Heartsworn Home** Expert Body Magic órák
- Julian's Home** Expert Mind Magic órák
- Havest Residence** Expert Mace órák
- Org House** Kildetés: Hamlet Mansion kifizetése
- Quixote Residence** Kildetés: Wrenthraux megölése, Alice Hargreaves kizabakítása
- Barnes Home** Kildetés: Acromage halálának meggyerése
- Griffin's Rest**
- Bank of Erathia**
- House of Solace** Templom
- Lady Catherine** Háj
- Royal Steeds**
- Emelvány** Day of the Gods
- Szőkökút** +200 arany, de csak akkor, ha a csapattól 200-nál, a bankban pedig 100-nál kevesebb pénz van
- Lead** +2 Night, minden karakternél egyszer működik
- Larabelle Residence** Foggyverolt az Ott-rt
- Soulbrow Home** Pincélát az Ott-rt
- Agreynel** Tügyvöl az Ott-rt
- Ravenhill Residence** Expert Sword órák
- Wolverton** Expert Shield órák
- Lead Transformation**
- Her Majesty's Magics** Varázslatok
- Queen Catherine's Smithy** Pincélát hely
- The Queen's Forge** Foggyverolt
- in Majesty's Service** Szilárdítólád hely
- Steadwick Town Hall**
- Lead** +20 Body Resistance átnemelt
- Szőkökút** Core Disease
- Ravenwood Residence**
- Blayze's** Grand Master Fire Magic órák
- Vain Manor** Grand Master Dodging órák
- Dreamwright** Master Spirit Magic órák
- Norris' House** Grand Master Unarmed órák
- The Bandit Caves bejárata** Signet Ring It találatát
- Fort Riverstride** Riverstride Plans It találatát The Erathian Sewers bejárata
- Gareth's Home** Grand Master Repair órák
- Forgewright** Master Plate órák
- Próbátétel**
- Szentély** +10 Luck, egyszer minden karakternél
- The Hidden Tomb** A Shadow Mask It van

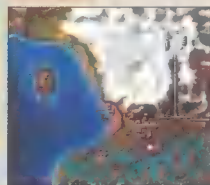
EVENMORN ISLANDS



- Sacred Sails** Háj
- The Laughing Monk**
- Emelvány** Body Resistance
- Emelvány** Mind Resistance
- Emelvány** Day of the Gods
- Grand Temple of Moon bejárata**
Ott, Eagle Statuette It van
- Caverhill Residence**
Master Merchant órák, Water Guild tagság
- Crane Residence**
Master Dodging, Master Unarmed órák
- Szőkökút** Teleport 3-re
- Circle of Stone** Az obelisk-kildetés vége

- Shrine** +10 Accuracy és Speed, egyszer karakterenként
- Grand Temple of Sun bejárata** Ott, Knight Statuette It van
- Druidák Temploma** A druida kildetéshez meg kell látogatni
- Paramount Guild of Water** Water Magic varázslatok
- Grand Master Shield, Grand Master Learning** órák
- Obelisk**
- Szőkökút** Teleport 4-re

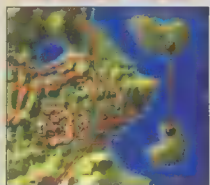
TATALIA



- 1 **Borospince bejárata** -
- 1 **Visconti Residence** Küldetés: Három festmény megteremtése
- 1 **Sampson** Guild taggag
- 1 **Calindra's Home** Kereskedő, Vesz: Enrothian Wine, Elad: **Redding** Master Dagger oktató
- 1 **Fist's** Master Dagger oktató
- 1 **Redding** Expert Fire Magic oktató
- 1 **Rotham's House** Master Mage oktató
- 1 **Airin Residence** Expert Sward oktató
- 1 **Brother Bombah's** Master Body Magic oktató
- 1 **The Order of Tatalia** Templom

- 1 **Dry Saddles** Istálló
- 1 **Szökőkút** +2 Speed, egyszer karakterenként
- 1 **Szökőkút** +20 Air Resistance átemeneti
- 1 **Emelvány** Heróism
- 2 **The Mercenary Guild bejárata** The Heart of the Forest itt van
- 2 **Isram's** Master Shield oktató
- 2 **Weldria's House** Expert Plate oktató
- 2 **Stonecleaver Residence** Grand Master Asa oktató
- 2 **Vander's** and **Fegyerbolt**
- 2 **The Missing Link** Páncélbolt
- 2 **Training Essentials** Sztítleptől hely
- 2 **Szökőkút** +20 AC átemeneti
- 2 **Wronthax's Cave** Sárkánybarlang
- 4 **Alloyed Weapons** Fegyerbolt
- 5 **Alloyed Armor and Shields** Páncélbolt
- 6 **Tidewater Caverns bejárata** a Map ill Evermore Island itt van
- 6 **Láda** a gölem jobb keze itt van
- 7 **Obelisk**
- 8 **Druidák Temploma** A Druida küldetéshez meg kell látogatni
- 9 **Bremen Residence** Grand Master Mind Magic oktató
- 9 **Riverstone House** Expert Spirit Magic oktató
- 9 **Stormeye's House** Expert Air Magic oktató
- 9 **Greydawn Residence** Expert Spear oktató
- 9 **The Loyal Mercenary** Kocma
- 9 **The Depository**
- 9 **Narwhale** Ház
- 9 **Emelvány** Stone Skin
- 10 **Taren's House** Expert Disarm Trap oktató
- 10 **Residence** Master Repair item oktató
- 10 **Teira's House** Expert Chain oktató
- 10 **Steele Residence** Expert Armsmaster oktató
- 10 **Everil's House** Grand Master Stealing oktató
- 11 **Lord Markham's Manor bejárata** ill vára itt van
- 12 **Szentély** A háremből az egyik szobrot itt kell elhelyezni

TULAREAN FOREST



- 1 **Clanker's Laboratory bejárata**
- 2 **Próbátétel**
- 3 **Obelisk**
- 3 **Residence** Master Perception oktató
- 3 **Blueswan Home** Grand Master Identity oktató
- 4 **Anthony Green** Küldetés: ill Druidák Templomok meglátogatása
- 4 **Sea Sprite** Ház
- 4 **Hu's Stallions** Istálló
- 4 **Szökőkút** +200 arany, de csak akkor, ha a csapatnál 200-nál, a bankban pedig 100-nál kevesebb pénz van
- 5 **Legősebb Fa**

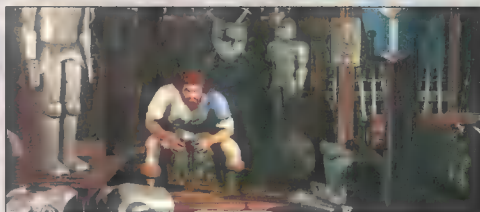
- 6 **Tularean Caves bejárata** Loren Steel itt van
- 7 **Castle Navan bejárata** Küldetés: Fort Riverstrife hervek ellopása
- 7 **Miyon's** Grand Master Leather oktató
- 7 **Suretail Home** Expert Bow oktató
- 7 **Silverpoint Residence** Master Spear oktató
- 7 **Bith Residence** Expert Chain oktató
- 7 **Benjamin's** Grand Master Spirit Magic oktató
- 7 **Stonewright Residence** Master Earth Magic oktató, Earth Guild taggag
- 7 **Weatherston's House** Expert Merchant oktató
- 7 **House** Expert Identity Monster oktató
- 7 **Ottin House** Expert Dagger oktató, Küldetés: Három szobor elhelyezése, Zokni's 1000 maradványainak eljuttatása a Faerie Kinghez
- 7 **Sower Residence** Küldetés: bejuttatni a Faerie Moondin, 10000 arany virágjű ősszegyűjtése
- 7 **Kerrid Residence** Kereskedő, Vesz: Griffin Feathers, Elad: Tularean Wood. Küldetés: levél eljuttatása a Faerie Kinghez
- 7 **Willowbark Home** Expert Alchemy oktató
- 7 **Fiddlebone Residence** Expert Disarm Trap oktató
- 7 **Adept Guild of Earth** Earth Magic varázslatok
- 7 **Adept Guild of Water** Water Magic varázslatok
- 7 **Adept Guild of Fire** Fire Magic varázslatok
- 7 **Adept Guild of Air** Magic varázslatok
- 7 **Natural Magic** Varázslatok
- 7 **The Bubbling Cauldron** Alkimista
- 7 **Pierpoint Town Hall** Városháza
- 7 **Nature's Stockpile** empon
- 7 **Nature's** empon
- 7 **The Proving Grounds** Sztítleptől hely
- 7 **Buckskins and Bucklers** Páncélbolt
- 7 **Hunter's Lodge** Fegyerbolt
- 7 **Emerald** Kocma
- 7 **Szökőkút** +50 Earth Resistance
- 7 **Emelvány** Earth Resistance
- 7 **Whitcap Residence** Expert Water Magic oktató, Water Guild taggag
- 7 **Windsong Residence** Expert Ill Magic oktató, Air Guild taggag
- 7 **Treasurestone Residence** Expert Fire Magic oktató, Guild taggag
- 7 **Emelvány** Shield
- 7 **Szentély** +10 Fire és Air Resistance, karakterenként egyszer

MOUNT NIGHON



- 1 **labirintus bejárata** Halder's Remains, Angel Statue itt van
- 2 **Obelisk**
- 3 **Thunderfist Mountain bejárata** Soul Jars itt van
- 3 **Hollis's House** Expert Identity Monster oktató
- 3 **Roggen Residence** Fire Guild taggag
- 3 **Elzbet's House** Master Alchemy oktató
- 3 **Emelvány** Heróism
- 3 **Szökőkút** +50 varázspont
- 4 **Thunderfist Mountain bejárata** Soul Jars itt van

- 5 **Szentély** +10 Personality és Intellect, permanens
- 5 **Dusk's House** Master Water Magic oktató, Küldetés: Halder maradványainak megkeresése
- 5 **Anwyn Residence** Master Learning oktató, Küldetés: Dragon Egg megtalálása
- 6 **Grand** Disarm Trap oktató
- 6 **WhiteSilk's Houselys Residence** Expert Mind Magic és Expert Meditation
- 6 **Elmo's House** Expert Stealing
- 6 **Evander's Home** Gran Master Body Building oktató
- 6 **Arcane Items** Varázsbolt
- 6 **Fortune's Folly** Kocma
- 6 **Applied** Sztítleptől hely
- 6 **Paramount Guild of Fire** Fire Magic varázslatok
- 6 **The Dagger** Fegyerbolt
- 6 **Tannery** Páncélbolt



- 6 **Offerings** Blessings Templom
- 6 **Emelvány** Fire Resistance
- 6 **Szökőkút** +2 képzettség, egyszer karakterenként
- 6 **Szökőkút** +2 Personality, karakterenként
- 6 **Szökőkút** +50 Intellect és Personality, átemeneti
- 6 **Szökőkút** +20 minden ellenállásra, átemeneti
- 7 **Thunderfist Mountain bejárata** Soul Jars itt van
- 7 **Thunderfist Mountain bejárata** Soul Jars itt van
- 7 **Aznog's Place** Master Dagger
- 7 **Hawthorne's Place** Expert Staff oktató
- 7 **Lanshee's House** Master Bow oktató
- 7 **Neldon Residence** Master Leather oktató
- 7 **Emelvány** Air Resistance
- 7 **Szökőkút** 50 Értékpont gyűjtőháza

TONY ROCKY HORROR

Ha valaki
éjjel-nappal
az Interneten lóg,
nem mindegy, milyen a vonal!

DataNet

1023 Erzsébet Területi tér 10 / info@datanet.hu - Telefon: (06-1) 345-8888 - Fax: (06-1) 345-8899

A Member of Global Telecommunications Group, Inc.



Gamez

gamez.index.hu

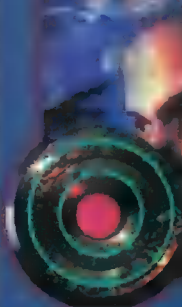
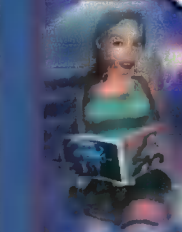
100%
H2O
free

Napi hírek
Újdonságok
Letöltések
Játékleírások

NON STOP

Gamez
fórum!

Letölthető
játékdemók



Total Annihilation: Kingdoms

▼ LEHETŐSÉGEK, AKÖRÖK ÉS KÜLDETES

A real-time stratégiai játékok piacán a pangást a Warzone 2100 és a T3: Kingdoms törte meg. Most utóbbiról közlünk egy teljes végigjátszást, gondolva azokra, akik egyik-másik küldetésnél elakadtak. A leírás a lehetséges végigjátszásoknak csupán egy alternatíváját mutatja be, elképzelhető, hogy léteznek ezeknél jobb megoldások. Az egyes küldetésekkel leírjuk a követtörténet odavonatközo részét is, így mindenki nyomon követheti Darien legvéresebb háborúját...

1. A FORGÓK MEGNYITÁSA

(ARAMON KÜLDETÉSE)

Darien újszülöttjei után 1500 éven ki-
száradt növényzetek szükei Darien nagy
közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el. Az elvétel egy nagy
közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

Minden a nagy közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

2. NEW KÖZÖNSÉGEK, ARAMON

(ARAMON KÜLDETÉSE)

Pharos közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

Pharos közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

Pharos közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

Pharos közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

Pharos közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

Pharos közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

Pharos közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

Pharos közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

öröské, a nagy közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

3. FELSZÖRÖL A REND

(ARAMON KÜLDETÉSE)

Ezen a nagy közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

Ezen a nagy közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

Ezen a nagy közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

Ezen a nagy közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

Ezen a nagy közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

Ezen a nagy közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

Ezen a nagy közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

Ezen a nagy közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

Ezen a nagy közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

4. AZ AK

(ZARON KÜLDETÉSE)

Ezen a nagy közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

Ezen a nagy közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

5. FARKAS VÉGE

(ZARON KÜLDETÉSE)

Ezen a nagy közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.

Ezen a nagy közönsége köré, de mind a nagy testvér
testvérben született egy bűntudat, nem
használták az új, legújabb dolog, mi a
monna egyen csak a nagy által felleg-
zett el, a nagy által fellegzett el, a nagy
által fellegzett el.



lok. Gargylek szörnyei meggyűlölik, majd utánaállnak hozzá, és egy áramló vízárral elöntik.

Gargylek két farkas között vagy két Gargylest. Ha egy Madárka megpróbál elvezetni, az az áramló vízárral ismét elönti. Ha Gargylek egy helyre kerül, akkor az a Gargylek gyökereinek köré kerül, és a Belső Képzőművészt – a másik Madárka szintén ekkor érkezik. Ha a gyökér elkerül, akkor az a főke találhatósága, és mindenki elkerül. A Gargylek körül a Gargylek nagy körén belül a Gargylek az áramló vízárral.

3. A GARGYLEK KÖZÖSSÉGE

(TÁRSAS KÖZÖSSÉGE)

Ma már a Gargylek egy kis körbe került, és a Gargylek egy körbe került. A Gargylek felelősek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került.

A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került.

4. A GARGYLEK KÖZÖSSÉGE

(TÁRSAS KÖZÖSSÉGE)

Zhon a várható módon a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került.

A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került.

5. A GARGYLEK KÖZÖSSÉGE

(TÁRSAS KÖZÖSSÉGE)

Ma már a Gargylek egy körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került.

A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került.

A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került.

6. A GARGYLEK KÖZÖSSÉGE

(TÁRSAS KÖZÖSSÉGE)

Ma már a Gargylek egy körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került.

A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került.

7. A GARGYLEK KÖZÖSSÉGE

(TÁRSAS KÖZÖSSÉGE)

Ma már a Gargylek egy körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került.

A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került.

Ma már a Gargylek egy körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került.

8. A GARGYLEK KÖZÖSSÉGE

(TÁRSAS KÖZÖSSÉGE)

Ma már a Gargylek egy körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került.

A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került.

9. A GARGYLEK KÖZÖSSÉGE

(TÁRSAS KÖZÖSSÉGE)

Ma már a Gargylek egy körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került.

A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került. A Gargylek a Gargylek körbe került, és a Gargylek a Gargylek körbe került.



Net hírek

Megsemmisítette ■ szexuális tartalmú anyagok internetes terjesztőit célba vevő michigani törvényt a szövetségi bíróság. A rendelet augusztus 1-jén lépett volna életbe, végrehatásával 2 év börtönnel és 10 000 dollár bírsággal sújthattak volna akár egy orvost is, aki szexuális témájú anyagokat tesz közzé a Weben. A bíró véleménye szerint ■ szülői felelőssége, hogy megóvják gyermekeiket az Interneten levő szexuális tartalmú anyagoktól.

Elsőként csatlakozhat a következő generációs Internetnek a kialakított National Transparent Optical Network-höz egy kaliforniai NASA laboratórium. A több éve épülő hálózat, amely része a kormány által kezdeményezett SuperNet projektnek, eddig csak a fejlesztés helyszínén, San Franciscóban működött. A fejlesztések célja, hogy az 5-10 év múlva fellelhető hálózatok a mai átlagos hozzáférésnél ezereszer nagyobb adatátviteli sebességgel rendelkezzenek.

Az Apple bemutatja a QuickTime internetes tévéhálózatot. A napi 24 órában üzemelő szolgáltatást többek között az ABC News, a RollingStone.com, a Bloomberg, a Fox, a Disney és az HBO látja el tartalommal. Lehetőség nyílik a saját otthonból sugárzott műsorokra is, ehhez azonban előbb be kell szerezni ■ QuickTime Streaming Server programot, amelyet az első 90 napban 25 ezren tölthettek le az Internetről. A megfelelő sávsebességet 1000, a világ különböző pontjain elhelyezett szerver biztosítja.

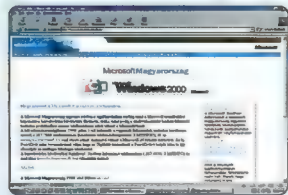
Az MP3.com részvényeinek értéke közel megháromszorozódott tőzsdére vezetésének napján. A cég piaci értéke elérte ■ 6,9 milliárd dollárt, maga mögé utasítva olyan óriásokat, mint például az EMI lemezkiadó, a maga 6,4 milliárd dollárjával. Az MP3.com tőzsdére lépésével közel egy időben szinte az összes „hagyományos” nagy kiadó (Universal, Sony, EMI, Virgin) bejelentette, hogy hamarosan letölthető zenét kínál majd, de



megvárja a biztonságos, fizetős formátum megjelenését.

Első alkalommal indított büntetőeljárás ■ Budapesti Rendőrfőkapitányság ■ hazai Interneten keringő pedofil fotók miatt. A képeket nyilvánosan közzétett fiatalembert az új Btk.-ban szereplő tiltott pornográf felvételek készítésével és forgalmazásával vádolják, amit 2-8 év közötti börtönbüntetéssel büntet a törvény. A német hatóságok szakértőinek aktív segítségével azonosították a férfit, aki az eddigi adatok szerint több ezer pornográf tartalmú felvétellel rendelkezik, amelyek közül több százon 9-12 éves lányok láthatók, ugyancsak gyermekkorú fiúkkal, félre nem érthető pozitív-rakban. A gyanúsított beismerte tettét, bár állítása szerint ő maga egyetlen fotót sem készített, a képeket az Interneten keresztül csejlesztette.

Megváltoztatta a Microsoft Magyarország weboldalát a Rebels Hacker Crew nevű hackertársaság. A lapra a céget gyalázó, gúnyos képek és szövegek kerültek. A feltört szerver a Microsoft Internet Information Server 4.0 változata, amely Windows NT vagy Win98 operációs rendszeren fut. A hackerok nem elégedtek meg a Microsoft feltörésével, a Pronet Internet-szolgáltató weboldal (ami szintén Microsoft szoftverekkel működött) helyére is a hackerok irányába került.



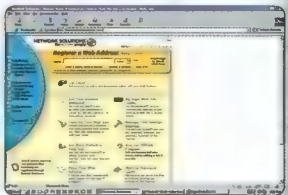
Az ENSZ elhatárolódott Fejlesztési Csoportja ajánlásától, miszerint adott kellene szedni az e-mailek után. A heves tiltakozás kiváltó gondolat szerint, ha minden századik e-mail után egy cent adó volna be, az 1996 óta már 70 milliárd dollár bevételt termelt volna.

A szág legnagyobb magyar vállalat közül mindössze 45 rendelkezik honlappal – derült ki a Carnation Consulting felméréséből. Ezeknél a cégeknél hozzáférhetően 107 ezer számítógépet használnak, és minden harmadik gép rendelkezik Internet-hozzáféréssel. A vállalatok 64 százaléka rendelkezik írott informatikai stratégiával, ám az Internet felhasználására vonatkozó stratégiája csak 7 százalékuknak van. Jellemző, hogy a vizsgált cégeknek kevesebb, mint a fele rendelkezik honlappal, ám ezek többségén sem használják ki a Web nyújtotta lehetőségeket, meglegeszenek azaz, hogy prospektusaitak felteszik ■ netre.

Ezentúl durvább, korábban vulgárisnak minősített, és ezen okból kifolyólag tiltott szavakat is lehet domainként regisztrálni. A domainnevek cenzúrájának végét a Network Solutions Inc. nyilatkozata jelenti, amelyben a cég elhárított minden további felelősséget a .com, .net, .org címek regisztrált nevekre. Az NSI nemrég megszűnt monopoliuma határára döntött emellett, hogy ■ konkurencia fejlesszen magának szűrőprogramot, és saját belátása szerint engedélyezze a domaineket.

A Disney megvásárolja az Infoseek maradék 57%-át is, és az így tulajdonába került céget többi internetes tulajdonával együtt beolvastja a Go.com nevű új cégbe. A Go.com alá tartozik az Infoseek mellett a Disney.com, a Club Blast, a Disney Store Online, a Family.com, az ABCNews.com és az ESPN.com. Az így létrejövő óriáscég tervezett idei bevétele 350 millió dollár, amelyből 200 millió internetes bevétel, a maradék a Disney katalógus-áruházának bevétele.

A Swatch olyan karórát készült piacra dobni, amellyel e-mailezni is lehet. Az



Access órára egy speciális egérrelátétén keresztül töltődnek le a tulajdonos levelei. Az egérrelátét az órába épített kód alapján képes felismerni gazdája óráját, amellyel drót nélküli kapcsolatot létesít. Az óra és a mousepad PC-vel és Mac-kel is használható, várhatóan még idén piacra dobják 125 dollár körüli áron.

Egy új felmérés eredménye szerint a világhálón összesen 800 millió lap található, amely 15 TeraByte adatot jelent. A kereskedelmi lapok teljesen uralják a Webet: az Internet anyagának 83 százaléka tartozik ide, 6 százaléka tartalmaz oktatási vagy tudományos anyagokat, és mindössze 1,5 százalékukon érhetőek el pornográf anyagok. A felmérés ugyanakkor siralmas képet fest a kereszszerverek hatékonyságáról: még a legjobb eredményt produkáló kereső is csak 16 százalékát ismeri a kereshető weblapoknak, vagyis az Internet olyan, mint egy jéghegy, a nagyjából része – körülbelül kilenc tizede – víz alatt van.

Netböngésző

Online kaptár

<http://www.myfamily.com>

Nem kis segítséget jelenthet ez az oldal mindenkinek, aki egy kicsit is feledékeny. Manapság nem igazán van idő arra, hogy a naptárt böngészve minden nap azt figyeljük, kinek van éppen születésnapja, névnapja, vagy egyéb fontos események. Ekkor lép a képbe a myfamily.com. Itt csupán egyszer kell beállítanunk minden fontos dátumot, valamint saját e-mail címünket, és biztosak lehetünk abban, hogy időben értesülünk minden fontos eseményről! Többször kapunk figyelmeztetést, napokkal az aktuális dátum előtt. Ha jobban belejövünk, csinálhatunk magunknak családfát, különféle albumokat, és még sok minden mást. A sokak által jól ismert chat-rész is megtalálható, ahol – ha szerencsénk van – több ismerőssel is beszélgethetünk.

Hardver tuning

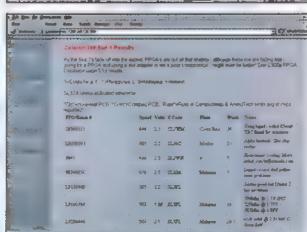
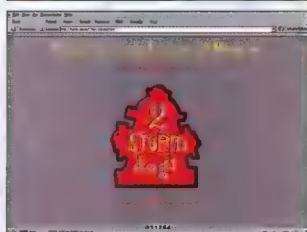
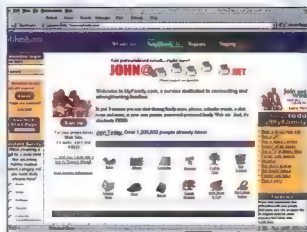
<http://www.svcreators.com>

Ha valaki új gépet szeretne venni, de nem tudja eldönteni, milyen processzort tegyen bele, vagy egyszerűen nincs elég pénze a csúcsmodellre, érdemes egy pillantást vetnie a hardverguru oldalára. Itt a fontosabb Intel és AMD processzorokról tudhatjuk meg, hogy mennyire lehet őket „felhúzni”, magasabb sebességen használni a hivatalosnál. Ezzel – bár a gyártók nem igazán szeretik – nagy segítséget kapunk a vásárlás előtt. Nemcsak azt tudhatjuk meg, hogy mi mennyire tuningolható, de azt is, hogy az adott sebességen az az ajánlott, optimális hűtési mód. Rengeteg hasznos linket lehet még itt találni számítógépes hírekkel, újdonságokkal, érdekességekkel kapcsolatban. Ez az oldal azoknak készült, akik már egy kicsit jobban értenek a hardverhez – hiszen az itteni tippek felhasználva processzorunk „életével” játszhatunk!

Cartoon Network

<http://www.svcreators.com>

Ha esetleg szüksége lenne valakinek egy kis virtuális képregényhez, jó helyen kopogtat, itt mindenki kedvére kuthat kedvezőek között. Megtalálhatjuk többek között a Tini ninja teknőcöt, Heathcliffet, Zorrót, valamint a magyar és külföldi kereskedelmi csatornákon éppen aktuálisan futó rajzfilmek szereplőit is. Ugyanakkor nem csak közis-



mert, hanem (legalábbis általam) teljesen ismeretlen hősökkel is találkozhatunk itt. Ilyen például: B.C., az ősember, Mamma, és így tovább. Igazi ingyenségek vannak itt olyan képregények is, amelyeket sehol máshol a világon nem találunk meg, hiszen a weboldal készítői alkották őket. Ha valaki nem tartja az egyes TV-csatornák rajzfilm-részlegét eléggé választékosnak, mindenképpen látogasson el ide, és szerezzen magának új barátokat.

Sok ostoba kutya

<http://www.svcreators.com/~The/2stupid.html>

Biztosan sokan ismerik a Cartoon Network szféráinak a két ostoba kutya (2 Stupid Dogs) történetét. Akinek azonban mindez nem lenne elég, esetleg még sokkal többet szeretne megtudni ezzel a témával kapcsolatban, az mindenképpen látogasson el ide. Sokféle információt, adatot, hangmintákat, képeket, linkeket lehet találni kedvenc ebeink életéről! Különféle kategóriákba vannak sorolva az egyes poénos jelenetek a rajzfilmről, valamint kép és hang szerint is csoportosítva vannak az információk. Ami itt 2 Stupid Dogs-témában nem található meg, az nem is létezik! Mindenre kiterjedő, széles választékot kapunk a két kutyasztráétól. Akinek azonban mégse lenne elég ennyi, vagy azt hiszi, hogy már mindent tud a témával kapcsolatban, az egyszerűen nem nézte át elég tüzetesen az oldalt!

Egy kis tréfa...

<http://karikaturak.hungary.hu/>

Ha meglepetést akarsz küldeni valakinek, esetleg karikatúra-formában, nagyon jó lehetőséget nyújt erre ez az oldal. A rengeteg témát feldolgozó oldalon megtalálhatók többek között a horoszkóp, különféle állatok, emberek karikatúrái hazai, illetve külföldi mesterektől. Ezen kívül van még nagyon sok egyéni téma is, mint például a reggeli sör, ébredézési problémák, tánc, csiga a kanyarban és még igen széles körben lehetne folytatni a sort. Általában elég mélyre kell magunkat ásni az oldalon, hogy valami nagyon jó poént találjunk, de mindenképpen megéri. Az egyes linkek továbbvezetik az egyszerű hanglándát a karikatúrák fantasztikus világába – mindenesetre én nem találtam ehhez foghatóan színvonalas oldalt, persze lehet, hogy bennem van a hiba, hogy nem bogarástam át a kínált több száz (!) link mindegyikét...

ZERO COOL

Inter^{net}

**Alig több mint egy évvel
előtt egy addig teljesen
ismeretlen, aprócska izraeli
cég, a Mirabilis netes
üzénőprogramja, az ICQ
(I Seek You, azaz Téged
Kereslek) elképesztő sikereket
ért el az Internet-felhasznál-
ók között: az ingyenes ren-
d-szer néhány hónap leforgása
alatt 15 millió felhasználót
gyűjtött. A Net „cápaí”
közül elsőként az America
Online ébredt, és gyorsan
fel is vásárolta a programot.
A többi hopton maradt óri-
áség ezt persze nem nézte
tétlenül, és az elmúlt
fél évben elkészítették
a maguk ICQ-klonjait...**

Az instant üzenőprogramok ötlete valójában nagyon egyszerű (mindenképpen csodálkozok, hogy csak '97-'98-ban jutott eszébe valakinek a dolog): a program a háttérben figyel, majd ha létrejön az Internet-kapcsolat, bejelentkezik az ICQ szerverre, és folyamatosan figyeli, hogy a listánkra felvett többi ICQ-felhasználó közül ki van éppen online. Egy másik becsatlakozott felhasználó nevére kattintva

Üzenőprogramok háborúja

rövid szöveges üzenetet tudunk neki küldeni (esetleg file-okat), vagy IRC-szerű beszélgetést kezdeményezhetünk – akár több személyrel is egyszerre. Olyan, mintha egy telefonunk lenne a neten, azzal a különbséggel, hogy pontosan tudjuk, kit találunk éppen „otthon”, és kit nem.

A felvásárlás után az ICQ diadalútja folytatódott, mára felhasználóinak száma elérte a 40 milliót. Az America Online ezzel párhuzamosan kifejlesztette saját üzenőprogramját, az AOL Instant Messengert, ami az AOL-felhasználók 45 millió táborával a háta mögött hamar az ICQ „házon belüli” vetélytársa lett (a hírek szerint egyébként a cég az ICQ-t az ötös Netscape Communicator szerver részévé akarja tenni, és az Instant Messengert megtartani „normál” üzenőnek). A gondok ott kezdődtek, amikor a nyár közepén a Microsoft és a Yahoo is saját üzenőprogrammal jelent meg a piacon, amelyek szinte a megszólalásig hasonlítottak az ICQ-ra...

A botrány akkor robbant ki, amikor kiderült, hogy a Microsoft MSN Messenger nevű programjának alapelve gyökeresen eltér a megszokottól: míg az addigi üzenőprogramokkal csak ugyanazon program felhasználóival lehetett kapcsolatot tartani (vagyis pl. ICQ használatával csak másik ICQ-használóval lehet beszélgetni, a különböző üzenők kölcsönösen inkompatibilisek), a Microsoft programjával az AOL Instant Messenger felhasználóit is el lehet érni. Ezt első ránézésre a szabványosítás felé tett lépésnek is gondolhatnánk, azonban a Messenger a felhasználók AOL-azonosítóját és jelszavát kéri, így hozzáfér az AOL hosszú évek alatt összegyűjtött, aranyat érő felhasználói adatbázisához. A háború ezzel kezdetét vette... Az AOL egy hét alatt háromszor változtatta meg a felhasználói listához való hozzáférési procedúráját, a Microsoft pedig háromszor adott ki még a változtatás napján (!) egy-egy patch-et a Messengerhez, ami újra AOL-kompatibilisé tette a programot.

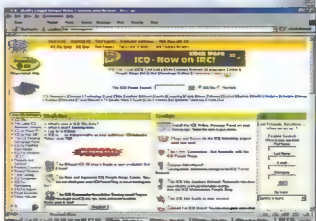
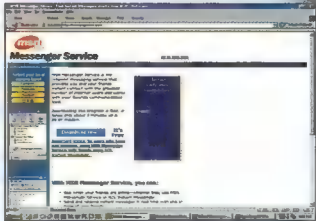
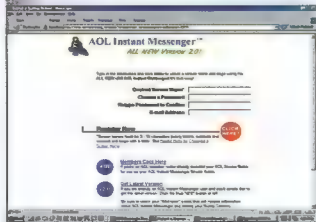
A nagy nyilvánosság előtt az AOL a felhasználói személyi adatainak hős védelmezőjeként, a Microsoft pedig a szabványosítás elharcosaként próbálja mutatni magát, a valódi cél azonban mindenki számára világos: a harc téje a világ legnagyobb Internet-szolgáltatójának felhasználói adatbázisa, amelynek birtokában könnyen a saját programját teheti szabvánnyá bármelyik cég. Felmerül a kérdés: léven ingyenes programokról be-

szélünk, mire is megy ki ez az egész felhajtás? Nos, egy szabványos, azaz felhasználók tízmilliói által naponta használt program révén kialakult reklámfelület valószínűleg többet ér, mint egy-egy kisebb állam teljes nemzeti összvetője. Emellett az üzenőprogramok segítségével könnyen tudja egy cég a saját portáljára fel terelni felhasználóit, ami újabb aranybányát jelent a netes hirdetők számára.

A Microsoft a Internet Engineering Task Force nevű, Internet-szabványok megalkotásában illetékes csoportnál lobbizik teljes gőzzel, válaszként az AOL megalakította az instant üzenőprogramok szabványügyi tanácsadó testületét (valószínűleg nem a véletlen műve, hogy a Gates-birodalom képviselőin kívül csupa olyan cég került a testületbe, akik nem éppen Microsoft-barátságukról híresek: AOL, Apple, Sun, Novell, Realnetworks...).

A háború sorsa még nem dőlt el, teljesen nyitott a kérdés, hogy melyik válik a legnépszerűbb üzenőprogrammá. A három versenyző közül az AOL programjainak van jelenleg a legtöbb felhasználója, azonban a Netscape csökkenő népszerűsége miatt ezt a számot valószínűleg elég nehéz tovább növelni. A Microsoft mögött áll egyértelműen a legnagyobb tőkeőrer, azonban a végeláthatatlan monopólium-percek miatt erősen meg kőve az MS keze a felhasználói tábor bővítésére irányuló eszközök használatára. A harmadik induló, a Compaq, a Yahoo és a GeoCities színeit viselő Yahoo Messenger jelenleg nem tűnik túl esélyesnek, de a jövő még sok meglepetést tartogathat...

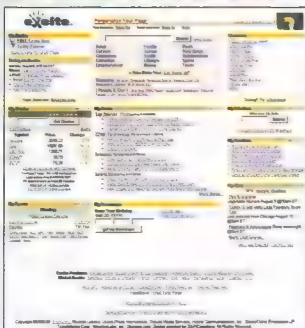
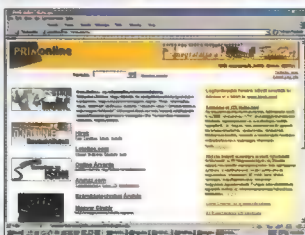
HANCU



Portálok

Ha valaki esetleg most hallaná először az internetes portál kifejezést, akkor is lehet némi elképzelése a fogalom jelentéséről. Port, mint a PC egyik alkotóeleme: csatlakozási pont. Port, mint kikötő: egy hely, ahol mindent megtalálsz, és ahonnan sok másik helyre eljuthatsz. Portál, mint a fantasy történetek teleportáló szerkezete: varázslat, ami által egy szempillantás alatt egy – akár sokezer kilométerre levő – másik helyre juthatsz. Az internetes portál is valami ilyesmi: kiindulópont a webszörfözéshez, egy oldal, ahol mindent megtalálsz egy helyen, amire csak szükséged lehet.

A mai portálok többsége keresőprogramokból fejlődött ki: az ilyen oldalak lényegében egy hatalmas adatbázist tartalmaznak az Internet lapjairól, amelyben különféle szempontok szerint kereshet az ember. Elég például beírni a keresőbe, hogy „William Gibson”, és a program máris százával ontja cyberpunk irodalom atyjával, műveivel kapcsolatos oldalakat címeit. Amint az Internet kezdte túlnőni az átláthatóság határait, ezeknek az oldalaknak (mint gyakorlatilag kizárólagos kalauzok a világháló dzsungelében) a népszerűsége ugrásszerűen megnőtt – egyben megindult a gyilkos konkurenciaharc is közöttük a látogatókért, azaz a nagyobb látogatottság eredményezte értékesebb reklámfelületek birtoklásáért. Eleinte a keresés fejlesztését és az adatbázisok bővítését tűzték ki célul, de a net állandó fejlődését, változását, a naponta születő és eltűnő százezernyi oldal mozgását máig sem sikerült tökéletesen követni. Becsülések szerint a keresők a világháló oldalainak kb. 15-20 százalékát ismerik, azonban a folyamatosan bővülő adatbázisok – ha valamilyen csoda folytán egyik pillanatról a másikra megállna a net evolúciója – nagyjából három-négy hónap alatt 100 százalékos lefedettséget tudnának produkálni.



A keresés hatékonyságának növelése mellett a népszerűsítés másik útja a különböző más szolgáltatások bevonása volt. Egy magára valamit is adó portál ma percenként frissített hírszolgáltatást, tőzsdei információkat, időjárásjelentést, beszélgetőcsatornákat, vitaforumokat, képeslapküldőt, apróhirdetéseket, ingyenesen letölthető programok Gigabyte-jait, magazin-jellegű cikkek garmadáját, kulturális ajánlatokat, valutaárfolyamokat, napi hírelevelet, és még ezernyi apró szolgáltatást és szórakoztató funkciót kínál látogatóinak. Ez azonban még nem minden, ha „csak” ennyit kínál az oldal, még nem érdemli ki a portál nevet. A netes óriásokégek kialakulásával a tartalomszolgáltatóvá fejlődött keresők összeolvadtak az ingyenes e-mail címet, valamint weboldal-tárhelyet biztosító oldalakkal és az internetes áruházakkal. Egy-egy nagyobb portál (Yahoo, Excite, Lycos, MSN, Netscape Netcenter) ma már gyakorlatilag teljesen lefedti az írott sajtót, illetve a TV és rádió által nyújtott szolgáltatások teljes palettáját (és annál még sokkal többet is), mindez interaktívan, a több millió látogató közreműködésével.

A net magyar oldalain mostanában van kialakulófélelben a portál-világ. A Matáv-talajdonú Origo számít a legselesebb szolgáltatás-palettával rendelkező, „legizgibb” portálnak. Az igen színvonalas hír- és egyéb szolgáltatásokat nyújtó oldal magába foglalja a legjobb magyar keresőprogramot, az AltaVizslát, és a legnagyobb ingyenes e-mail postafiókrendszert, a Freemailt. A négy éves múltta visszatérítő, amerikai tulajdonban levő Internetto mostanában gyengélikedik (bevallottan átalakítás, gyökeres koncepcióváltás előtt, illetve alatt áll), beszélgető és vitaforumjaikban – a híres Törzsszavattal az élen – alig-alig pisálók az élet. A legnagyobb látogatottsággal (napi húsz-ezer körül) ma az Index büszkélkedhet, a Nyíró András vezette régi Internetos gárda meglehetősen újításokkal viszi be a köztudatba a lapot, például saját színpaduk volt a Pepsi Szízenet. Mellettek még több reménytelen próbálkozást láthatunk a magyar portál-piacon: ilyen a nagy reklámkampánnyal indult, de ahhoz képest némi csalódásra okot adó Magyar Netlap, a Prim Online, az EuroAstra, illetve a papír-újságok netes verziói közül a HVG Online és a Népszabadság Online.

Nemzetközi felmérések szerint a portálok népszerűségének növekedése ma már elmarad az Internetet használók táborának növekedésétől. Ez azt jelenti, hogy a netezőknek egyre kevésbé van szükségük a portálok útbaigazító funkcióira, tudják, mit keresnek, és hol találják meg azt. A portálok jövője eszerint az interaktív netes magazinok irányába való elmozdulás, ami beláthatatlan következményekkel járhat a papír- és hagyományos elektronikus sajtó sorsára nézve...

Újdonsült rovatunkban tippeket kaphattok különféle népszerű játékokhoz az egymás elleni, hálózati, és főleg internetes harchoz. Elsőként a Total Annihilation: Kingdomst vesszük nagytölésének alá, az első játékot, amelynek sikerült egy kicsit megingatni a Starcraft trónját az internetes real-time stratégiák között...

Az első 14 perc

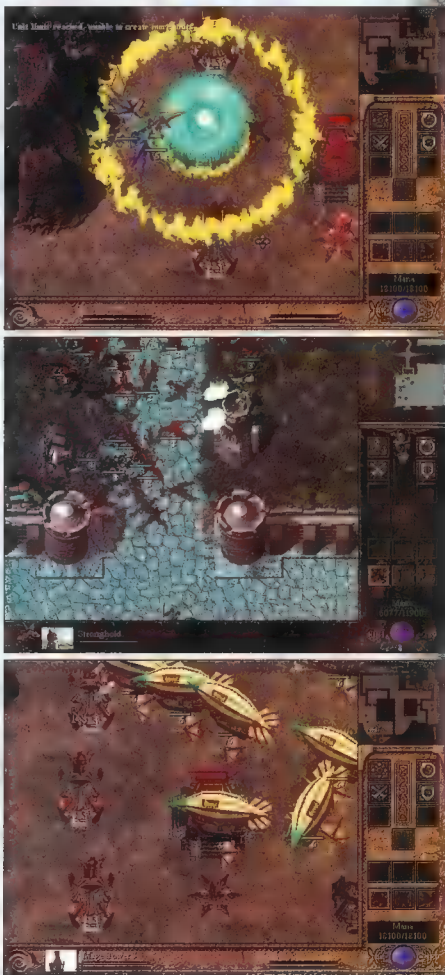
Mindegy, milyen pályán vagyunk, mindegy, melyik fajjal, az első lépéseknek mindig ugyanazoknak kell lenniük! A most ismertetésre kerülő a legoptimálisabb megoldás, ettől nem érdemes eltérni, mert a játék eleji kis különbség nagy hátrányt okozhat a későbbiekben – hiszen növekedésünk a négyzetes arányosságot követi (nem mindegy, hogy egységeink száma az időben előre haladva 1-2-4-8-16-32 vagy 1-3-9-27-81-243)... Tehát bármilyen csábító is, ne Lodestone-nal kezdjük az építkezést, hanem egy alapszintű épülettel (Barrack). Ha ez megvan, elkezdhetjük a Lodestone építését, és vele párhuzamosan egy alap építőmunkás megidézését. Gyártunk le minél több munkást, majd szétszórva őket – és fővárszilonkat – a szélrózsa minden irányába, építünk minél több követ. Itt álljunk is meg egy szóra! Mivel a Kingdomsban nem adott mennyiségű nyersanyagból gazdálkodunk, hanem energiánk folyamatosan termelődik, egészen más stratégiára van szükség, mint mondjuk a Starcraft-ben. Egy adott terület elfoglalása után például a C&C-ben kitermeljük az összes ott felhalmozott nyersanyagot, és abból legyártunk adott számú egységet. Ezzel szemben a Kingdomsban, ha miénk egy adott terület, korlátozás nélkül onthadjuk a katonákat onnan, tehát előnyünk a kisebb területet birokolva szemben az idő előrehaladtával egyre nagyobb és nagyobb. Ennek fényében már a játék elején törekednünk kell a nagyobb Lodestone-mennyiség elérésére. Mindig próbáljuk meg a terület nagyobb részét ellenőrzésünk alá vonni, mint amekkorá a játékosok számából adódóan nekünk jutna (négy játékos esetén a terület egyharmadát, kettő esetén kb. 60 százalékat stb.). Ha ekkora területen sikerül felépíteni töltőköveinket, szinte nyert ügyünk van. A

határon levő (tehát indulópozíciótól legmesszebb elhelyezkedő) rúnakövek mellé, illetve stratégiailag fontos pontokra (szorosok, hidak stb.) építsünk rögtön kis, majd később nagy tornyokat. Az építkezést felügyeljük fővárszilonkkal, a játéknak ebben a szakaszában más harci egységre nincs is szükség.

A védekezés

A védekezés és a támadás legfontosabb eszköze a torony. Ha vannak csomópontok a pá-

Erre a célra legalkalmasabb a barbár faj, hiszen nekik nincsenek épületeik, csak építő emberek. Egy al-támadás fedezete mellett küsszunk át idézőmágusunkkal a frontvonalon, és az ellenfél hátszágának egy biztonságos zugában (persze a tartalék-idézők után) korrekciós sereget teremthetünk, amivel remélhetőleg nagy veszteséget okozunk ellenfelünknek. A tornyok természetesen nemcsak ilyen al-jas (vagy, ha mi tesszük: hősies és ra-





vasz) merényletek kivédésére jók. Ez a támadás egyik legjobb eszköze, és nyugodtan szórhatjuk őket, hiszen nyersanyagunk sosem fogy ki. Ennek megfelelően soha ne próbálkozzunk a Starcraftben bevált „áttöröm a védelmet, aztán lerombolom a bázist” taktikával. Valószínűleg ellenfelünk is tornyok garmadját építette saját területére ráérő idejében. Ezért egy ek alakú, frontáttörőnek szánt támadás, bármilyen nagy erővel is hajtjuk végre, előbb-utóbb biztosan kifut. Sokkal célravezetőbb a kis lépések taktikája. Foglajunk el egy kis területet, és romboljuk le azokat a tornyokat, amelyek be tudnak lőni oda. Ezután építsünk veszett iramban minél több tornyot, természetesen támadó seregeinket azok elkészültéig fedeztéként állomásoztassuk ott (miközben a hátrahagyott bázisban dolgozunk az esetleges veszteségek pótlásán). Ha levédjük a helyet, nézzünk ki egy újabb elhódítandó területet, és folytassuk ezt a taktikát egészen a térkép széléig. Tornyok építésénél érdemes kihasználni a terep 3D jellegét. Még ha nem is fűződik konkrét stratégiai érdekünk hozzá, a magaslatok tetejére mindig építsünk minél több védelmi épületet, a nagyobbik fajtából. Ezek hihetetlen messzire el tudnak lőni (és lőni), valamint a légi egységek ellen is kiválóan működnek. Szurdokok védelmét mindig a két oldalra telepített tornyokkal oldjuk meg – soha ne a völgybe telepítsünk!

Felvetődik a kérdés, hogy mit lehet tenni ilyen határozó védelmi rendszerek ellen. A válasz egyértelmű: szinte semmit... Három módszert tudok ajánlani a semlegesítésre, természetesen egyik sem bombabiztos. A legjobb a távolsági fegyverek, azaz ágyúk használata. Ezekkel két problémánk lehet (azon kívül, hogy ezek a leg-

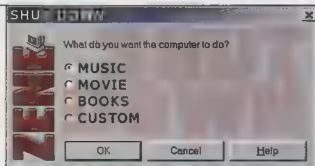
lassabb egységek, nagyon nehezen vonszolják oda magukat a kívánt helyre): nem látjuk a tornyok pontos helyét, ezért esetleg mellőlövünk, valamint az ágyúk fölé küldött légi deszant hihetetlen pusztítást tud véghezvinni. Így mindkét oldal stratégiája egyértelmű: az ágyúk mellett mindig állomásoztassunk minél több íjászt, illetve a tornyok mellett mindig pihenjen néhány légi egység. A legjobb messzire lövő figura a Fire Demon, illetve a Cannoneer. Az eredeti Total Annihilationban láttott Big Berthához hasonló az emberek káapultja, elképesztően nagy hatótávval rendelkezik: ha nagyjából sejtjük ellenfeleink épületeinek elhelyezkedését, érdemes kettőt-hármat felhúzni belőle (különösen, mert aránylag gyorsan el is készül).

Fővárazslónk harmadik, legerősebb varázslatának sebész pontosan meg egyezik egy kis védelmi épület életeréjével. Ezért, ha ellenfelünk több íjast is épített szorosan egymás mellé, illetve jobbra ilyenekkel oldotta meg a védelmét, egy taktikai atombombával könnyen lesöpörhetjük őket; hátránya, hogy vezérünknek elég nagy veszélynek tesszük ki, és ha őt elveszítjük, vége a játéknak...

A legegyszerűbb, „egy az egyben” módszer az, ha kellő számú repülő egységet küldünk a tornyok ellen. Ezek itt is, akárcsak a Starcraftben, a leghasznosabbak közé tartoznak, ezért mindig sok ilyen kell, hogy rendelkezünk. Kiugróan jó épületrombolásra a nekromanták bombázója, a griff. A közelharc egységek nem túl effektívek a rengeteg te reptárgy és a túlzottan finom fordulási animáció miatt. Ezért lehetőleg a távolsági fegyverekkel rendelkező harcosokat részesítsük előnyben (az eredeti TA-ban a harci járművek 99 százaléka távolsági fegyvert használt). Mozgó egységek vásárlásánál mindig vegyük figyelembe, hogy az általa kilőtt lövedék milyen gyors, és eszerint döntsünk. Ha nem kell állandóan épületet rombolnunk, inkább íjásokat, varázslókat, vagy egyéb olyan lényeket válasszunk, akiknek a lövedéke elől nem lehet arrébb mozdulni.

Ennyit a Kingdomsban használt stratégiákról. A mostani cikkert rovatbemutatónak is szántuk, ehhez hasonló taktikákkal fogunk megismertetni Benneteket a továbbiakban, természetesen mindig a legújabb és legnépszerűbb internetes programokkal kapcsolatban. Persze nem csupán stratégiai, hanem mindenféle más játékokkal is foglalkozunk majd, amelyek multiplayer szempontból ígéretesnek tűnnek. Az ősz elég szép természet ígér: Tiberian Sun, Unreal Tournament, Quake 3: Arena...

ENDER



Ebben a hónapban nagyon sok újdonsággal találkozunk, a kiadóknál mégis szinte mindenhol azt mondogatták, hogy uborkaszexon van... Ehhez képest itt egy eddig szinte ismeretlen magyar srác bemutatkozó maxi lemeze, Bery – Ebredj velem. Egyelőre ígéretes, a fiatal lányok biztos szeretni fogják. Kíváncsian várom az ősszel megjelent albumot, aztán majd meglátjuk, Auth Csilla is készül valamire, ezt mutatja új maxija, A dal a miénk. Egyetlen szám található rajta, de az nagyon jó, remélem lesz hasonló színvonalú folytatása is a dolognak. A lemezajánlóban most még a szokásosnál több új vagy eddig Magyarországon ismeretlen zenekar lemezét találjátok és elég sok filmenét. Olvassátok, hallgassátok!



702
MOTOWN RECORDS/UNIVERSAL MUSIC



Nem tudom, honnan szednek elő a zenei kiadók ilyen gyönyörű néger és félvér lányokat, de ez már lassan kezd ipari méreteket ölteni... Van ugye az En Vogue, az All Saintsben is egy, és még ki tudja mennyi női előadó ebben a kategóriában... Erősen soulzenei beütéssel megtűzdelt, egy kicsit lassú, romantikus nóták kötege a 702 is. Három szép lány, három szép hang és nagyon sok jó zenés. Ennyi elég is egy ilyen zenéhez, ahhoz, hogy a késő nyári estéken ki-ki a maga kis tengerpartján hallgassa és elgondolkodjon az életen, életén.

NEO ELECTROGRAM



Itt egy magyar kéttagú zenekar és olyat alkot, amilyet még a nagy sztárok is megirigyelnének! A két tag a Populár zenekarban játszott, annak feloszlása után ők még tovább játszottak. Az elektronikus zene világába kálauzolnak bennünket, de nem egyszerű technó

zene ez, sokkal több annál. Fantasztikusan jól megkomponált számok követik egymást, többnyire akusztikusan, de négy számban a Heaven Street Seven frontembere is énekel. Leginkább Armand van Helden kísérletező zenéjéhez tudnám hasonlítani az album anyagát, de még annál is jobb egy fokkal. A Rózsaszín Párdúc zenéjének átdolgozása nemcsak egyszerűen jó, hanem fantasztikus. Különböző rádiók slágere volt (azért volt, mert már régebben, a nagylemez előtt megjelent, és ennek a sikernek köszönhetik nagylemezüket is). Emellett nagyon sok félelmetesen jó zenét hallhatunk, a stílus kedvelőinek kötelező!

ZEUS FLASH

16RECORDS/WARNER MUSIC



Újabb magyar zenekar – úgy látszik, némileg fellendül végre a magyar zenei élet, és a kiadók is lassan rájönnek, hogy érdemes a magyar zenékkel, zenészekkel komolyabban foglalkozni. Nemcsak a zenekar új, hanem a zene is! Érdekesen ötvöződik különböző zenei elemeket, nekem nagyon szimpatikus a hegedű és a cselló aktív szereplése a lemezen. Igazából az énekhanggal és a kissé vontatott énekkel nem sikerült megbátrkoznom. Ha valaki lassú és elgondolkodtató számokat akar hallgatni, érdemes megpróbálkozni a Zeus Flash bemutatkozó albumával.

ATB

MOVIN' MELODIES

KONTOR RECORDS/RECORD EXPRESS



Egy német fiatalember, André Tanneberger (röviden atb) lemeze ez, aki DJ-ként, majd remixelik készítésével kezdte pályafutását. Olyan előadók számaival remixelte (a saját kérésükre), mint a U96, a Technotronic vagy Haddaway. Aztán elkészített egy saját számot, 9PM Till I Come címmel, ami nagyon nagy sláger lett a klubokban, diszkókban, annak ellenére, hogy az elektronikus média erősen hanyagolta. Ezt a számot aki meghallja, azonnal felismeri, még ha a címet nem is tudja. Ezt a sikert egy teljes nagylemez követte, amelyen sok nagyon jó zenét találunk az elektronikus zene kedvelői. Az én kedvencem az albumról a Killer 2000 című feldolgozás. Nagyon jó, csak ajánlani tudom.

AUSTIN POWERS

MUSIC FROM THE MOTION PICTURE

MAVERICK RECORDINGS/WARNER MUSIC



Egy újabb filmzene, meghozza nem is a kármilyen, nagyon sok új és igen jó számmal megtűzdelve. Nem egy közülük hatalmas siker lett, nem véletlenül. Nagyon nagy nevek írtak új számokat csak a film kedvéért (na meg a pénz kedvéért, de ez más téma). Madonna Beautiful stranger című számát szerintem mindenki hallotta már a rádiókban, vagy látta a TV-ben a klipet. Maxilemezek között az eladási listákban hamar az élre szökött. Lenny Kravitz American Womanje pedig nagy siker lett Amerikában (hol másból?). A filmet látni kell (bár állítólag nem olyan jó...), a zenét hallani. Ez utóbbit mindenképpen, előadók tekintetében az utóbbi idők egyik legjobb filmzenéje, soundtrackje lehet. Madonna és Lenny mellett játszik még rajta az R.E.M., a Who, a Green Day és a Flaming Lips.

DANA INTERNATIONAL

FREE

ARCADE MUSIC/RECORD EXPRESS



Táncdalfesztivál, tánczene. Már ezzel is nagyon sokat elmondtam. Biztosan emlékeztek (már aki látta) a legnagyobb magyar talk show-ban régebben szerepelt Danára. Izraelben született fiúként, és egész Európában sztár lett nőként. Eurovíziós dalfesztivált nyert, és eddigi nagylemezei mind aranyban vagy platínában csillognak. Nálunk ez most az első nagylemeze, de ez inkább egy válogatás az eddigi sikereiből magyar módra. Az aranylemeze most is megvan az esély, ezen az albumon csak azokat a számokat hallhatjuk, amelyek már bizonyítottak. A zene pozitív életerést sugároz felénk, ami sokunkra rá is fér a hétköznapi küzdelmei közepette. Majdnem minden szám érdemes arra, hogy meghallgassuk, megvegyük!

THE FLAMING LIPS

THE SOFT BULLETIN

WARNER BROS.



Egy 15 éves zenekar újabb lemezét vehetjük a kezünkbe. Az előző, 1997-ben megjelent albuma négy lemezből állt, és mind a négyet egyszerre is meg lehetett hallgatni!

Ez egy kicsit összetett dolog, de a mostani lemezük sem sokkal egyszerűbb. Majdnem két

évig készült, és ez érezhető is rajta. Elég nehéz bármit is mondani erről a zenéről. Érzelmek, hangok, zenerészletek. Mindez olyan formában, amivel eddig még nem nagyon találkozhattunk. Első meghallgatásra szinte semmi, másodikra sem, aztán a harmadik-negyedik után kezd ráérezni az ember, és onnantól kezdve megszereti. A szövegek szintén érdekesek, nem éppen a szombat esti bulizásról szólnak...

GERI HALLIWELL SCHIZO-PHONIC EMI RECORDS



Eddig erről a lányról viszonylag keveset tudtunk. Jól néz ki, a Spice Girls egyik tagja és (valamilyen hangon) énekel. Ez utóbbit a lánycsapatban én nem nagyon tudtam

el dönteni, bár ott mindenki tehetős volt. Idén májusban kivált a Spice Girlsből. Ez az első szóló albuma, és igen profi zenészekkel, írőkkel, hangmérnökökkel sikerült együtt dolgoznia rajta. Ez nagyon érződik, bár Geri egyénisége, gondolatai is átütnek a számokon. Ezért igen vegyes zenéket hallhatunk, emögé időnként csendes, kellemes bárzenére emlékeztet, néhol meg valami vad diszkóra. Mindent összevetve egy erős anyagot kapunk, azoknak is érdemes belehallgatniuk, akik eddig nem tartoztak a Spice Girls rajgónak közé.

TARKAN TARKAN

RAKS MŰZIK/UNIVERSAL MUSIC



Van egy 26 éves török srác, aki már sok országban sztár. Hazájában, Törökországban egymillió lemezt adott el, de a nagyobb európai országokban is száz-ezer felett fogyott.

lemeze. Annak ellenére, hogy az egész album török nyelven szólal meg (pedig emberünk németül és angolul is nagyon jól beszél), és valószínűleg nagyon kevesen értenek belőle bármit is! Nekem mindig is tetszettek a World Music beütésű zenék, mint például a Deep Forest. Ez is az, de ennek ellenére a számok stílusukban mégiscsak különböznek, van rock, disco és romantikus muzsika is rajta. Egy modern és változatos anyagot vehet a kezébe az, aki megveszi. Szerintem nálunk is sikeres lesz!

JUVENTUS MIX VOL. 1. SONY MUSIC



gyetlen CD-n. Aztán rájöttem, hogy ez egy összemixelt album, így egy-egy számból csak egy rövid részletet hallhatunk. Ennek ellenére nekem nagyon tetszik, bárcsak minden szórakozóhelyen így kevernének a DJ-k. mint Kovács „Nagyember” László. Mindenesetre az biztos, hogy mindenki megtalálja a neki tetsző zenét is ezen az albumon.

NOTTING HILL MUSIC FROM THE MOTION PICTURE ISLAND RECORDS/UNIVERSAL MUSIC



nem egyetlen előadó egyetlen albumán 15 hasonló színt, hanem sok előadó valamennyire azért különböző zenéi. Sikerült széles skálát felvonultatnia a különböző műfajokból a kiadónak. Az előadók között szerepel Texas, Elvis Costello, a Lighthouse Family, az Another Level és Trevor Jones a filmhez írt két számával. Egy ilyen lemezt sokkal inkább érdemes megvenni, mint egyetlen előadó vagy zenekar lírai számokból álló albumát. Ez legalább változatos.

Q-ZONE & SPACE LORDS SZERELM CSILLAG GOLDEN SONGS/RECORD EXPRESS



a számok címei a Csillagok háborújára utalnak: Endor, Ewok macik dala. A zene természetesen elektronikus, két magyar fiatalember műve, akik egyikezenek az intellektuális zene felé haladni, több-kevesebb sikerrel. Vannak a lemezen felejthető számok, de akadnak nagyon jók is, ilyen például a címadó Szerelmem csillag is vagy az Ugyanaz a dal. A két női énekhang nagyon szép, jól illeszkednek a zenék világába.

Azt hiszem, a magyar zenéket szerető és emellett diszkóba járó emberek nagy kedvence lesz a jövőben ez a lemez. Először egy kicsit meglepődtem, hogy ez fért el 47 dal (!) egyetlen CD-n.

MLTR MICHAEL LEARNS TO ROCK EMI



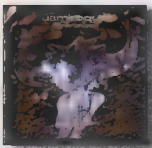
nam a szakosás kölyökképző sráckoról van szó, hanem érettebb, másképp jökező férfiakról. Igényes zenei elemeket bőven felvonultató albumukon inkább, líraiból hangvételű számok vannak, de akad közöttük igen kellemes, rockos darab is. Igazából talán az amerikai rockzenéhez lehetne hasonlítani, de ezen biztos sokan megsértődnének, úgyhogy inkább nem tesszünk. Egészen eredeti, mindenki próbálja ki saját maga.

DEF JAM'S RUSH HOUR BRANDITALEX DEF JAM RECORDINGS/UNIVERSAL MUSIC



Nagyobb és kisebb előadók (Dru Hill, Jay-Z, Wu-Tang Clan, Ja Rule, Montell Jordan) tolmácsolásában hallhatunk kellemes soul, rap és R&B számokat. A zenéket a filmből átvett szövegek, párbeszéd-részletek választják el, csakúgy, mint anno a Ponyvaregény filmzenéjét is, így aki látta a filmet, az megint felidézheti az eseményeket.

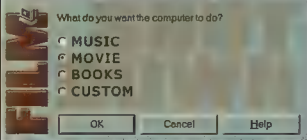
JAMIROQUAI SYNCHRONIZED SONY MUSIC



lendőletes, nagyon kellemes. Persze itt van bőszenként a Godzillából már ismert Deeper Underground is. Nem tudnám megmondani, hová lehetne sorolni ezt a fajta zenét, de szerintem még a zenekar sem biztos benne. Mindenesetre nem marad el a várakozásoktól, aki eddigi szerette, az ezután is szeretni fogja a milliós fiatalember legújabb szerzeményeit. Aki eddig nem ismerte, azoknak melegen ajánlom, hogy szerezze be...

CSOKI

SHUT DOWN



A szeptemberrel nemesak az iskola kezdődik el, hanem az őszi-karácsonyi nagy filmszezon is, amely általában nagy neveket tartogat – elég, ha csak a Baljós árnyak szeptemberi premierjére gondolunk. Most a közeljövőben a magyar mozikba kerülő alkotásokból válogattunk három, egymástól teljesen eltérő műfajú filmet, majd bemutatjuk Nektek az MPAA rendszert, amelynek nem egy film köszönhetne már a vesztét...

13th WARRIOR

Stephen King után Michael Crichton Hollywood legfelkapottabb „sztori-importőre”, könyveivel rendszeresen nagyszerű ötleteket szolgáltat az eredetiséget kétségbeesetten kereső álomgyár forgatókönyvíróknak. Az Androméda-törzs, a Gyilkos nap, a Jurassic Park, a Zaklatás, a Congo és a Gömb mind Crichton keze munkáját dicséri, bár nagy általánosságban elmondható, hogy a nagyszerű regényekből felszínre és gyenge adaptációkat készítettek a filmek (talán a Gyilkos nap az egyetlen kivétel).



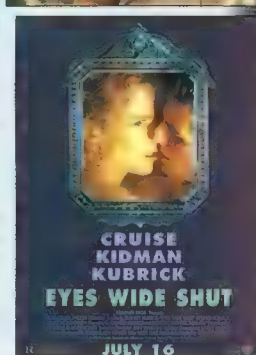
Remélhetőleg a következő Crichton-megfilmesítés, a 13th Warrior (A tizenharmadik harcos) színvonalasabb lesz, mint sok elődje, és visszaadja az eredeti könyv hangulatát. A forgatókönyv alapjául ezúttal az író Eaters of the Dead (magyarul kb. „A hullaevők”) című 1976-os regénye szolgált, amely tulajdonképpen az ősi óangol eposz. Beowulf szabad szellemű feldolgozása. A történet szerint időszámításunk után 992-t írunk. Egy arab követségi hajó, fedélzetén az ifjú Ibn Fadlannal (Antonio Banderas) és idős mentorával (Omar Sharif) diplomáciai küldetés közben északra keveredik, és a vikingeknél ér partot. Fadlan közelebb kerül az idegen nép kultúrájához, szokásaihoz, megtanulja a nyelvüket, és megismerkedik félelmeikkel, amelyeket a wendolok okoznak, ezek az emberszerű, halottak húsával táplálkozó éjszakai lények. Amikor aztán egy tucat harcos útnak indul, hogy leszámoljanak a vikingeket rettegben tartó tejrítményekkel, Fadlan csatlakozik hozzájuk. Az arab hazaíró módszerével, leleményességével segít az északiaknak, és velük együtt lemerészkedik a föld alá, hogy egyszer s mindenkorra elintézzé a wendolokat, és azok ősanýját.

A filmet bemutatás után a tengerentúlon vegyes kritika fogadta. Egyértelműen erényül rótták fel azt a világot, amelyet a látványtervezők John McTiernan rendezésével hoztak létre. Egy neves szaklap szerint „a mosdatlan vikingek szupercoolosak”, a csatlakeletnek pedig kétségkívül a film csúcspontjai. A másik oldalról ugyanakkor rengeteg támadás érte a filmet, sokan szidták a – többek között Crichton által készített – forgatókönyvet kidolgozatlanágáért, egyesek pedig nem állították Hét mesterlovész-koppintásának aposztrofálni a filmet. A sok elégedetlenkedő hang mellett azonban szép számmal akadnak olyan vélemények, amelyek a történelmi fantasy nagyszerű képviselőjeként emlegetik a 13th Warriort. Úgy tűnik tehát, hogy jó kis csísi-puhira számíthatunk, ha ősszel végre a magyar mozikba is eljut a film, de senki ne várjon tőle bravehearti mélységeket...

EYES WIDE SHUT

Stanley Kubrick tizenharmadik, egyben utolsó filmje, az Eyes Wide Shut (Tágra zárt szemek) a lehető legnagyobb titokban készült, gyakorlatilag semmi hír nem szivárgott ki a forgatásról. A film létrejöttét jó néhány furcsa esemény kísérte, amely találgatásokra adott okot adott a sajtónak, ám ennek csak néhány sajtóper lett az eredménye (A Cruise-házaspár például befedelte a The Star magazint, amiért azt írták rólok, hogy azért fogadta szexológust a film forgatásához, mert képtelenek voltak összehozni egy hiteles szexjelenetet a kamera előtt)...

Már a film elkészítése is példátlanul hosszúra nyúlt: a perfekcionizmusáról híres, a részletekre kínosan ügyelő rendező több mint két évvel ezelőtt kezdte ezt a forgatást, és a rendezés részleteibe még a kiadó Warrner sem avatta be: a stúdióvezetők csupán a forgatókönyvet olvashatták el egyszer (!), és nem is tarthatták meg annak példányait. A két év alatt a főszereplő házaspár, Tom Cruise és Nicole Kidman más filmben nem is szerepelt. A filmes szakemberek azóta sem értik, hogy Cruise-ék miért szentelték szinte minden szabad percüket az Eyes Wide Shutnak, ezzel gyakorlatilag két évre kiesve a sztár-szerepekből. A legnagyobb rejtély azonban akkor történt, amikor a film már majdnem elkészült: Kubrick szélnek eresztett két szereplőt, Harvey Keitel és Jennifer Jason Leigh-t, és új szereplőkkel teljesen újrafogatta a fél filmet. Alighogy elkészült az új verzió, Stanley Kubrick szívelégtelenségben meghalt, és az újabb vihart kavart a sajtóban. Közismert, hogy a rendező még az utolsó pillanatokban is dolgozott a filmjein, így többen azzal vádaskodtak, hogy az Eyes Wide Shut végleges változatának vágása nem felel meg a rendező elképzelésének. Végül július 16-án került mozikba a film, és – ahogy az Kubrick filmjeinél már lenni szokott – a közvélemény egyik része üdvözölte a merész alkotást, a másik fele pedig megbotránkozva sétált ki a mozikból.



Az Arthur Schnitzler Traumnovelle című regényéből készült film (a forgatókönyv írásában Kubrick maga is részt vett) egy értelmeségi házaspárról szól, akik kilépnék hétköznapi életükből, és alámerülnek a szexualitás legsötétebb bugyiba. A szédítő pszichanalitikai utazás során áthágják az összes létező szexuális határt, és az újdonság varázsában fürödve nem veszik észre, hogy elfajuló kapcsolatukban a szex és a halál egyre közelebb kerülnek egymáshoz. Kipróbálják a szadista, mazochista szexet, sőt, Tom még a nekrofília tabujával is megismerkedik, amikor megcsókol egy halott nőt. Ezek után talán nem meglepő, hogy Amerikában R kategóriás lett a film, ami a 17 éves felüli korhatárnak felel meg. A híresztelések szerint egyébként a filmben valódiak a szexjelenetek. A Cruise-házaspár igazi szerettekét produkál a kamera előtt. Nálunk – remélhetőleg – már ősszel látható lesz Kubrick bizarr hatványdala, és bizonyára hazánkban is megosztja a nézőtöbört.

AZ MPAA KATEGÓRIÁK

Ha már ma már nem nagyon törődnek azzal, hogy egy filmnek vagy művésztől mennyi a korhatár, akkor is érdemes megnézni a **Amerikában** érvényes korhatár- és értékelési rendszert. Ez a **MPAA** (Motion Picture Association of America) rendszere, amely az 1968-ban alapított **MPPA** (Motion Picture Producers and Distributors of America) szervezetétől származik. A rendszert az 1968-ban alapított **MPPA** (Motion Picture Producers and Distributors of America) szervezetétől származik. A rendszert az 1968-ban alapított **MPPA** (Motion Picture Producers and Distributors of America) szervezetétől származik.

G (GENERAL AUDIENCES)

Nincs korhatár. Mindenki megnézheti. Általában a legkevésbé erőszakos, legkevésbé szexuális és legkevésbé szociálisan problémás filmek tartoznak ebbe a kategóriába.

PG (PARENTAL GUIDANCE SUGGESTED)

Szülői felügyelet javasolt. Néhány jelenet lehet erőszakos, szexuális vagy szociálisan problémás. A filmekhez, amelyekben a szülői felügyelet javasolt, általában a legkevésbé erőszakos, legkevésbé szexuális és legkevésbé szociálisan problémás filmek tartoznak.

PG-13

(PARENTAL GUIDANCE STRONGLY SUGGESTED) Néhány erőszakos jelenet, szexuális vagy szociálisan problémás. A filmekhez, amelyekben a szülői felügyelet erősen javasolt, általában a legkevésbé erőszakos, legkevésbé szexuális és legkevésbé szociálisan problémás filmek tartoznak.

R (RESTRICTED)

17 éves kor alatt csak felnőtt kísérettel megnézhető. A filmekhez, amelyekben a szülői felügyelet erősen javasolt, általában a legkevésbé erőszakos, legkevésbé szexuális és legkevésbé szociálisan problémás filmek tartoznak.

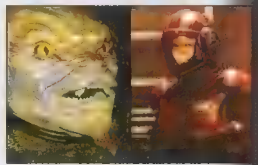
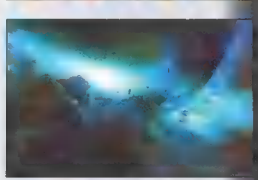
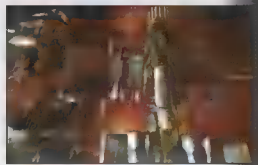
NC-17 (NO CHILDREN UNDER 17 ADMITTED)

17 éves kor alatt nem megnézhető. A filmekhez, amelyekben a szülői felügyelet erősen javasolt, általában a legkevésbé erőszakos, legkevésbé szexuális és legkevésbé szociálisan problémás filmek tartoznak.

WING COMMANDER

A XXI. század egyik moztrendje egyértelműen a számítógépes játékok alapján készült film: már forgatják a **Doom**- és **Tomb Raider**-mozikat, de számíthatunk még **Duke Nukem**-, **Final Fantasy**- és **Resident Evil**-adaptációkra is. Ennek a dömpingnek az első képviselője a **Wing Commander**, amelynek az erekelessége, hogy az eredeti játék vezető készítője, Chris Roberts rendezte.

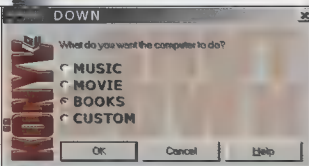
Roberts 1996-ban egy külön céget alapított Digital Anvil néven, amely hitvallása szerint a „szilícium és celluloid fúzióját” tűzte ki célul, ennek a vállalatlak az első vászonra vitt terméke a **Wing Commander** mozifilm. A film nem tiltkoltan az alacsony (mindössze 27 millió dolláros) költségvetésű alkotások közé tartozik, annak ellenére, hogy speciális effektek garmadáját vonultatja fel. Ennek ismeretében talán nem meglepő, hogy igazi nagy sztár nem találunk a filmben. A szereplők vagy felszálló ágbán levő tisztszárk (Freddy Prince Jr., Matthew Lillard, Saffron Burrows), vagy B-



A sztori 2564-ben kalauzol el bennünket, amikor a **Wing Commander**-rajongók számára már ismerős lehet a fordulat – halálos veszély fenyegeti a Földet. A problémát természetesen ezúttal is a játékból már jól ismert idegenek, a kilrathik okozzák, akik amellett, hogy gonoszak és harciasak, fejlettebb technológiával is rendelkeznek, mint az emberek. A kilrathik most éppen a hiperűrűrást fedezték fel, amivel pillanatok alatt a Földnél teremhetnek, hogy rossz szokásuk szerint szétrobbantsák az anyabolygót. Szerencsére azonban a földieknek van titkos fegyverük: egy pelyhesképű újonc, Christopher „Maverick” Blair (Prince), aki éppen most végzett az úrákadémián, az ez nem akadályozza meg őt abban, hogy megmentsse a Földet a pusztulástól. Christophernek természetesen segítői is akadnak: cimborája, a szintén földfüll Thomas „Maniac” Marshall (Lillard) és egy gyönyörű parancsnoknő, Jeannette „Angel” Deveraux, aki aztán a film végén annak rendje és módja szerint a főhősé lesz...

Az alkotást már márciusban vetítették az amerikai mozikban, és az ottani – az európainál jóval kevésbé igényes – közönség nagy része csalódottan jött ki a filmszínházakból. A netes mozifórumok egyértelműen gyengének minősítették úgy a színészi játékot, mint a történetet, és a speciális effektekkel és a trükkökkel sem voltak megelégedve: azt panaszták, hogy a robbanások és az űrhajók nem valóságosak, túlzottan látszik rajtuk, hogy számítógéppel készültek. Ezek után érthető, hogy az európai közönség kitévedés-fogadta a filmet, márpedig Roberts nagy bevételre számított (Amerikában nem hozta meg a várt anyagi sikert, mivel a benne található „szexuális és erőszakos jelenetek” miatt PG-13-as minősítést kapott). Nálunk szeptemberben lesz látható az űrbe helyezett tini-Top Gun, remélhetőleg egyszer azért érdemes megnézni...

STÓKI



ROBERT JORDAN A VILÁG SZEME I-II.

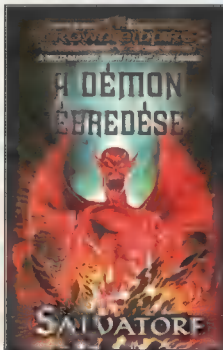
KIADÓ: BEHOLDER KFT.
FORDÍTÓ: WURTH ATTILA
ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1990



„mesét” nem szeretném részletesen leírni, hiszen a rendelkezésre álló helynél jóval többet is meg lehetne tölteni vele. Annnyit mindenesetre elárulhatok, hogy aki kezébe veszi ezt a könyvet, nem szenved majd hiányt kalandokban, izgalomban, váratlan fordulatokban, sodró erjű csatákban, szerelemben, intrikában, áruásban. Főhősei teljesen emberek, helyszínei és cselekménye magával ragadják az olvasó fantáziáját. A végképilet felé haladva kétféle, hogy bárki is meg tudná mondani, mi lesz az... A regény vége azonban csupán időleges, hiszen további részek várnak magyarországi megjelenésükre – Amerikában már a sorozat nyolcadik kötete is megjelent. A világ kitalálása és megalkotása mindenképpen az író – Robert Jordant – dicséreti. A könyv végén szöveggyűjtemény segít eligazodni a számos, jól hangzó névvel rendelkező szereplő és helyszín között. Bár elsőre Tolkien művei és stílusa merült fel bennem (ezzel valószínűleg többen így lesznek), azért le kell szögezni, hogy ez nem egy Tolkien-utánpótlás. Nyugodt szívvel merem ajánlani az igényes fantasy rajongóknak.

I. A. SALVATORE A DÉMON ÉREDESE

KIADÓ: SZUKITS KÖNYVKIADÓ
FORDÍTÓ: ZOLLNER ANDRÁS
ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1997



Salvatore neve leginkább Drizzt Do'Urden kalandjai kapcsán vált ismertté, ez a regény azonban egy másik világba vezet el bennünket. Egy világba, amely teljes egészében az író képzeletének szüleménye. Egyedi hangulatú hely ez, amelyben az álmából felébredt gonosz – a Démon – ismét világuralomra tör. Véres harc veszi kezdetét északon, amelyből néhány év elteltével igencsak kivesszi részét a két főhős, Elbryan és Pony is. A két árva embert próbáló helyzetekben szerzi meg azt a tapasztalatot, amely lehetővé teszi számukra, hogy esélyük legyen a Démon seregeivel szemben. Elérkezik azonban a pillanat, amikor már kevésnek bizonyul a pusztá erő...

Korona világában nincsenek varázslók, csupán drágakövek, amelyeket nagyon kevesen képesek varázserővel felruházni. Ilyen Averyn is, az Abellita egyház fiatal noviciusa, aki idővel rájön, hogy előjárói kapzik és önzőek. Az egyház tanítása már csupán üres váz, amely mögé elrejtethet egyéni céljait. Mivel képtelen a megalkotásra, megszők az apátságából, s magával viszi a nemrég megszerzett követeket. Egy belső hang sugallatára észak felé veszi az irányt...

Remélem, már ez a rövid ismertetés is bizonyítja, hogy a legjobb Salvatore-hagyományokra épül a kettős szálon futó történet, amely újszerűségével valószínűleg számos olvasójának szerez örömet.

TERRY BISSON JOHNNY MNEMONIC

KIADÓ: N & N KÖNYVKIADÓ (MÖBIUS SCIENCE FICTION)
FORDÍTÓ: NEMETI ATTILA
ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1995



A mű alapjául a William Gibson által 1981-ben megírt novellából készült film szolgált, amelynek olyan neves főszereplői voltak, mint Keanu Reeves és Dolph Lundgren. A főhős, Johnny a XXI. század kalandora, az agyába épített memóriatárból adatokat csempez a világ egyik pontjáról a másikra. Megszokott, rutinszerű élete teljesen felborul, amikor olyan méretű (számára ekkor még ismeretlen) adatok szállítására vállalkozik, amelyek végzetesen túlterhelik memóriakapacitását. Gondjait csak tetézi, hogy a jakuzák is a nyomába erednek. Menekülése közben azért néhány szövetségese is akad, akik akár életüket is áldoznák érte. Főleg miután kiderül, mik is azok a mindenki számára létfontosságú adatok, amelyek majd szétvetik Johnny koponyáját... Versenyfutás az idővel, az ellenségekkel. Egy kibernetikusan feltuningolt testőrjár. Egy titokza-

tos nőalak a kibertérben, aki mindig váratlanul jelenik meg (mint egy „élő lelkiismeret”), és aztán ugyanolyan váratlanul el is tűnik. Egy különleges delfin, „aki” sokkal több, mint aminek elsőre látszik. Tudtommal – a maga sajátos jövőképével – ez az egyik első cyberpunk történet. Bővelkedik érdekes helyzetekben, különleges technikai megoldásokban, és rávilágít arra, hogy mindannyian csupán mások eszközei vagyunk. Olvasásakor nem szabad elfelejteni, hogy az eredeti novella 18 évvel ezelőtt íródott.

SU-LA-CE REGGELI BESZÉLGETÉSEK LIN-CSI APÁT KOLOSTORÁBAN

KIADÓ: MAGYAR KÖNYVKLUB
FORDÍTÓ: SÁRI LÁSZLÓ
ELSO MAGYAR NYELVU KIADÁS: 1999



Néhány hónappal ezelőtt egy reggel a rádióban hallottam először részleteket ebből a könyvből. A gondolatok első hallásra különös, európai ember számára idegen életfelfogásról árulkodtak. A kínai csan buddhizmusról röviden annyit kell tudni, hogy a meglévő buddhista irányzatokkal szemben teljesen végtelen: a maga módján elutasít minden készen kapott írásos tanítást és bölcsességet. Elmélete szerint évekig lehet tanulmányozni a könyveket, de ettől még senki sem lesz bölcs; mindenkinek saját magának kell megtalálnia

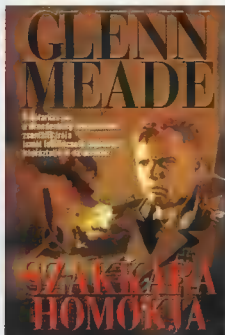
a tökéletességhez vezető utat. Ezen szellemiség egyik legeredetibb és máig legnépszerűbb alakja volt Lin-csi apát, aki több mint ezer évvel ezelőtt élt Kínában, egy Huo-to folyó menti kolostorban. Napjait azzal töltötte, hogy szerzetesársaival beszélgetett. Ezek a beszélgetések mindig a létezés és a boldogulás nagy kérdéseiről folyt. Kérdésválaszok, kijelentések és állításai először olvasva gyakran megdöbbentőek, mondатаi azonban jóval többek annál, mint aminek elsőre tűnnek. Ha elgondolkodunk rajtuk, általunk segítséget kaphatunk ahhoz, hogy helyesen lássuk önmagunkat és a világot.

Mint a címből is kiderül, ezen reggeli beszélgetések remek gyűjteményét tartalmazza ez a könyv. Elosvasása után nem csupán árnyaltabb és színebb képet kaphatunk a buddhizmusról, hanem az utószóból megismerhetjük Lin-csi apát életét is.

GLENN MEADE SZAKKARA HOMOKJA

KIADÓ: I.P.C. KÖNYVEK KFT.
FORDÍTÓ: SZANTÓ ANDRÁS

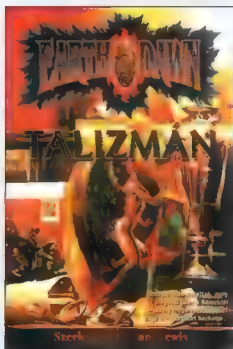
A fiatal író szerző harmadik magyar nyelven megjelent könyve ez. A korábbiakhoz hasonlóan (Hófarkas, Brandenburg testamentum) ez is valós történelmi eseményekről szól. A regény a jelentben kezdődik, aztán egy elegáns mozdulattal máris a múlt eseményei között találjuk magunkat. A második világháború kitörése előtti Egyip-



tomban egy ásatáson együtt dolgozik két fiatalember – a félig német, félig amerikai Jack Halder és az amerikai Harry Weaver –, akik már gyermekkoruk óta szinte elválaszthatatlan barátok. Nagyon jó kapcsolat alakul ki közöttük, és az ásatást vezető professzor lánya, Rachel Stern között, akit mindketten szinte a rajongásig szeretnek. A háború kitörése azonban elválasztja a három barátot: Jack a német hírszerzés (az Abwehr) tisztje lesz, Harry az amerikai katonai hírszerzés tisztjeként Egyiptomban dolgozik, Rachel pedig félig zsidó származása miatt koncentrációs táborban raboskodik. A németek vesztesége állnak a háborúban, ezért ördögi tervet eszelnek ki: Kairóban meg akarják ölni Rooseveltt, amerikai elnököt és Churchill brit miniszterelnököt. Ez az összeesküvés ismét összehozza a három régi barátot – csak sajnos mindenkinek más az érdeke... Örült versenylutas veszi kezdetét, egyrészt az idővel, másrészt egymással. A fordulatokban gazdag regény szereplőre szellem, barátság és kötelességtudat között öröklöve próbálják meg teljesíteni saját küldetésüket. Hogy ez hogyan sikerül nekik, csupán a történet végén derül ki.

TALIZMÁN (NOVELLA-GYŰJTEMÉNY)

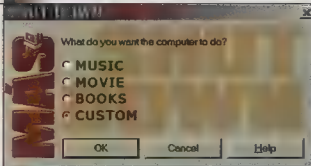
KIADÓ: BEHOLDER KFT.
FORDÍTÓ: HAJASZ BERTALAN
ELSO ANGOL NYELVU KIADÁS: 1994



Louis J. Prospero, Tom Dowd, Christopher Kubasik, Scott Jenkins, Jak Koke, Greg Gordon. Úgy gondolom, a szerzők nevei sokunk számára ismerősen csengenek. Pontosan ezért vettem nagy érdeklődéssel kezembe ezt a könyvet, amelynek legnagyobb meglepetésemre egy Boris Vallejo-festmény látható a borítóján. Az egyéni stílusokban megírt novellák sajátos hangulatú világba vezetnek el bennünket, amelynek neve: Earthdawn. Akik már ismerik az újhullámok szerepjáték világát, azok a könyv elolvasása után még részletesebb és árnyaltabb képet kapnak róla, akik pedig még nem, azoknak most lehetősége van az ismerkedésre. Röviden talán annyit, hogy egy hasadék keletkezett az asztrális és az anyagi világ között, amelyen keresztül úgynevezett Rémek özönlöttek át világunkba.

A Névadó fajok varázslatok segítségével föld alatti településeket (kaeriket) hoztak létre, amelyekben átvészelték az elkövetkezendő évszázadokat. Az elszigeteltség időszakának eseményeibe nyerhetünk bepillantást a novellák segítségével. Az írók mindegyikében feltűnik egy talizmán (ez látható a borítón), ami valamilyen szinten mindig központi szerepet tölt be, de legalábbis megváltoztatja az éppen aktuális tulajdonosa életét. Hol egy fiatal lányval van, aki rádöbbent, hogy minden megvan a maga ára, hol egy asszonyról, aki képes mindent feláldozni azért, hogy ne kelljen további életét föld alatti elszigeteltségben töltöni. Tanulni lehetünk, hogyan, milyen eszközökkel próbál meg a Rém újra és újra testet, „élelmet” szerezni magának. Mindegyik novella más-más szerző tollából származik ugyan, mégis jól kapcsolódnak egymáshoz. Bár hangulatuk nem teljesen ragadott magával, azért egy dolgot mindenképpen elmondhatok róluk: megmutatták számomra, hogy az Earthdawn világában is a „legyengébb láncszem” a Gonosz első áldozata...

GWEN&CROWWEL



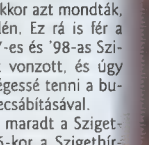
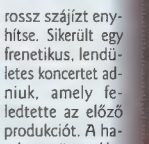
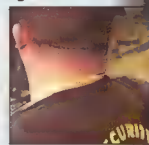
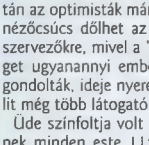
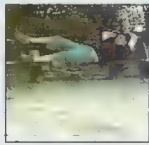
Sziget '99

az, hogy délre összeszedték a belépőre valót, így aztán odabenn folytatódhatott az egy hetes alkoholmámor. Sajnálatos, hogy egy ilyen kulturális rendezvény nem jelent más egyeseknek, mint hogy a delirium tremens állapotáig isznak, de mit lehet tenni, nem vagyunk egyformák... Az árakra kevés panaszunk lehetett, nem volt annyira drága az idei Sziget, mint tavaly. Igaz, elgondolkodtató, hogy miért olcsóbb a sör (150 Ft/0,5 l), mint ugyanannyi szénsavas üdítő (175 Ft/0,5 l), a szénsavmentesről már nem is beszélve. Ha gond az, hogy a fiatalos túl sok alkoholt fogyaszt, talán annak az árat kellett volna feljebb vinni, nem az üdítőké... A elmémszerek ára is kicsivel magasabb volt, mint a budapesti átlag, de a figyelmes szemlélő találhatott egy-két olcsóbb büfét. Mint az eddigi alkalmakkor, az idén is biztosított volt az „egyenkaja”, amely 300 Ft-ért egy tál meleg ételt jelentett.

A Sziget első koncertje a Nagyszínpadon ■ Cotton Club Singersé volt. A kellemes ragtime úgy vonzotta az embereket, mint légy-papír ■ legyeket. Tehát ■ nyitány jól sikerült, ezt csak fokozta a L'art Pour L'art társulat produkciója, akik a már megszokott stílusban adták elő dalaikat, kis improvizált átvezetésekkel. Utánuk Baaba Maal következett, aki igazán rendkívül, afrikai alapokon nyugvó, a modern kor igényeit kielégítő zenével kápráztatott el minket. Az afrikai ritmusok után a magyar zenei élet egyik nemrég felkapott csillaga (bár igen sokat kellett várniuk a „felkapásra”) ■ Kispl és a Borz lépett elének. Az utóbbi évekre sajnos jellemző gyenge Sziget-telejesítményen ■ zene-
kar nem tudott sokat javítani, és ■ több tízezer lelkes rajongó sem. Így már csak a Suede maradt, hogy a

Véget ért a hetedik... Hét éve minden augusztusban, mint a megváltót, úgy várjuk, hogy kezdetét vegye Kelet-Európa legnagyobb kulturális rendezvénye, a Sziget. Megpróbálom aposztrofálni a Sziget fogalmát mindazoknak, akik még nem hallották róla, vagy csak fél információkkal rendelkeznek az eseményről: meghívunk egy csoport zenekart, akik garantálják, hogy napi huszonegy órában szólhasson a zene sziget-szerte. Ha éppen nem egy zenekar játszik egy színpadnál, akkor a keverőpultnál ücsörgő hangmérnök gondoskodik a zenéről, vagy az italkimérek felől dűbörögnek róla ■ különféle dallamok. Hogy ne csak zenét lehessen hallgatni, mozi, színházat, vitafórumokat, előadásokat nézhet, hallgathat a Szigetre kilátogató. Több nonprofit alapítvány, vallási közösség, társadalmi szervezet is képviselteti magát a rendezvényen. Természetesen egy héti enni-inni is kell: erről több tucat kosza, büfé, ABC, lacikonyha gondoskodik. Hogy a minimális higiénia-igények kielégítőek legyenek, több száz WC és zuhanyzó áll rendelkezésre. A sportolás is biztosított a rendezvényen, a kispályás focitól, a vízfizión keresztül a falmászásig bizonyíthat ■ látogató. Aki valamiféle vásárfiát akar hazavinni, az válogathat ■ sok árus portékája között: nyaklánc, póló, táska, tetoválás, és még ezer más áru és szolgáltatás várta az ide érkezőket. A Szigetlakók biztonságát a rendőrségen kívül külön biztonsági szolgálat felügyeli, akik a rend őreivel közösen mindent megtesznek annak érdekében, hogy semmilyen bűncselekmény ne következhesse be a rendezvény alatt. A kilátogatók egészségére külön egészségügyi részleg felügyel, orvosokkal, patikával, több mentőautóval és tucatszám járócsapattal – így minden feltételt adott egy hét kellemes kikapcsolódáshoz.

Az idén ismét jó néhány újdonsággal lepte meg a látogatókat a Sziget. Aki akarta, hajóval is megközelíthette a rendezvényt, vagy este sétahajókázásra indulhatott. A Szigeten belül külön buszjárat közlekedett, amely a bejáratól ■ rendezvények központjába fuvarozta a nagyerőműt ingyen és bérmentve. A HM üdülője is tárványitva állt a közönség előtt, itt strand és tisztálkodási lehetőség várta a betérőket. Bővült az Internet-hozzáférés lehetősége, a Sziget szolgáltatója idén három sátorral várta a géptől elszakadni nem tudókat. A Nagyszínpad jobb oldalán hatalmas videokivetítő segítette elő a jobb láthatóságot. Az idén a már megszokott tolongás elmaradt a nyitásnál, mivel már harmincadik este kinyitották a Sziget kapuit. Ezzel sikerült elérni, hogy az első nap kiköltözők egyenletesen, folyamatosan érkezenek, nem okozva torlódást, közlekedési dugót. Talán mondanom se kell, a bejáratnál már szép számú gyűlekeztek ■ lejmolók, akik pár forint apórót könnyörögtek, alkoholtól üveges tekintettel. A vicc



rossz szájízt enyhítse. Sikerült egy frenetikus, lendületes koncert adniuk, amely fedlertette az előző produkciót. A hatalmas tömeg látán az optimisták már ekkor azt mondták, nézőcsököl dölhet az idén. Ez rá is fér a szervezőkre, mivel a '97-es és '98-as Sziget ugyanannyi embert vonzott, és úgy gondolták, ideje nyereséggé tenni a bulit még több látogató becsapásával.

Úde színelő volt és maradt a Szigetnek minden este 11:05-kor a Szigethíradó. Ebben a mindenapi életből vett szokásokról, gondokról foglalkoztat a Szigetlakókat (hogyan udvarolnak, mi a véleményük a Sziget biztonsági szolgálatáról). Kellemes meglepetés veszi ilyenkor kezdetét, és hangos ováció és taps búcsúztatja a produkciót. Éjszaka beindul a már előző évekből megszokott élet. Több ezren gyalognak egyik helyszíntől a másikig, míg mások egy-egy színpadnál ragadnak le és töltik ott az időt hánynál. Aki nem szokott a folyamatos lármához, annak bizony

akklimatizálnia kellett a Szigethez, mert itt egy percre sincs megállás zene, zaj, zöreje frontján. Ha valaki nyugalomra, csendre vágyott, igen sokáig kellett keresnie egy zugot, ahol meghallhatta azt...

A héten történt további koncertek közül helyhiány miatt csak néhányat emelnék ki. Az első megdöbbenés akkor érte a nagyerőműt, amikor a Paradise Lost koncertje kezdődött, mivel a konferanšíé nem más volt, mint a Music Television sztárja, Ray Cokes! Hatalmas lelkesedés és taps fogadta a dark rock egyik kiemelkedő zenekarát, akik fergeteges koncerttel hálálták ezt meg. A lassan magyarosítást is megérdemlő New Model Army (tavaly Mezőtúron és a Szigeten is felléptek) dobos és basszusgitáros nélkül (utóbbit korhazba kellett szállítani betegsége miatt) lépett színpadra, így két gitár és egy szinty kísért a nyolcvanas évek végének, a kilencvenes évek elejé-



Martin sem kerülhette el sorát, a Boney Nem ~ lépést tartva a populáris muzsikával – őket sem kímélte meg... Végül következtek a

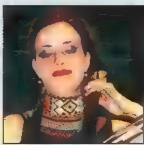
német preszzsörök királyai, Mambo Kurt, aki egy szál szintivel, borzalmas angolsgal adta elő a kilencvenes évek elejének nagy punk-rockdarabjait (Therapy?: Going Nowhere, Guns 'n' Roses: Paradise City, AC/DC: Thunderstruck, Green Day: Basketcase...). Jó 6-700 ember (ebből

vagy 400 fanatikus német rajongó) hallgatta végig a művészt, olyan ovációval, amit a nagyszínpad előtti ritkán látni. Nem is akarták elengedni Mambo-t, de a végén mégiscsak a rendezőség szava döntött. Kirtanak mennie kellett...

Dióhéjban körülbelül ennyi az idei Sziget, de ezek csak a koncertek, nem beszélünk még a vízfölciról, a spontán dobolásokról, a sörsöpohárgyútól a kiábrándult stb. Sajnos továbbra is megoldatlan vagy nem kielégítően megoldott egy-két dolog a Szigeten. Jólabb tisztálkodási lehetőségre lenne szükség, csúcsidőben továbbra is hosszú sorok kígyóznak a zuhanykonténerek előtt. A szemétkérdés is megoldásra vár, hiszen a jelenlegi kapacitással csak a színpadok és környékük takarítása megoldott, viszont a sátrak között csak egyszeri vagy semmilyen szemétszedésre futja. Jogosan várná el a rendezőség és az átlagember, hogy ne szemeteljenek a kintlakók közvetlenül a sátrak mellé, de sajnos ez az általános bevett szokás. Míg az első és második Szigeten futotta humán erőforrásokból a sátorok kitakarítása, ez lassan már a múltba vész. Megjegyzendő, hogy a legnagyobb sátorok helyszínén reggeltől estig ült a Nap, így akár negyven-ötven fok is lehet egy sátorban, ezért az itt táborozók száma egyre csökken, míg a fák alatt valóságos sátorerdők nőnek. Ez jelentősen megnövekedti a takarítást, hiszen jóval nagyobb területet kell a „szemet-kommandónak” bejárnia...

Mindezekről függetlenül elmondható, hogy idegenforgalmi nevezetességgé avanszált Sziget, rengeteg külföldi érkezett az eseményre Európa szinte minden tájáról, Angliától Romániáig. A kezdetekben egysíkúval valótlon rendezvény (csak alternatív, rock és metál zene) mostanra világszenei fesztivállá lépett elő, amely sikeresen hozs-sze több tízezer rajongót, érdeklődőt nap-nap után, évről évre. Jövőre ugyanitt!

SILVANYON



nek kiemelkedő zenekarát, akik bebizonyították, hogy a rock korántsem olyan halott, mint mi azt idehaza hiszszük, bizonyos trendek erőszakkal előretörésének köszönhetően.

A legnagyobb és legmegdöbbentőbb alakítást az Apocalyptica nyújtotta. A négy finn srác csellóival olyan élményhez juttatta a hallgatóságot, amit egy igazi nagy metálzenekartól várnánk (Sepultura, Metallica). Hatalmas embertömeg kísérte énekelve a vonósok játékát, és nem is nagyon akartak távozni a Nagyszínpadról a sikerük láttán.

A magyar előadók közül három csapatra térnék ki: az egyik a dunaújvárosi Quimby, akik (saját megfogalmazásuk szerint) heavy szanont játszanak) évről évre jobb anyagokkal állnak elő, egyre profibbakká válnak a magyar zenei életben, kissé szokatlan zenéjükkel. A másik hasonló ismérvekkel bíró csapat az instrumentális zenét játszó Másfél. Ők sikeresen ötvözték kezdeti alternatív törekvéseiket a lassan ránk köszönő cyberkorszak muzsikájával, és mindezt szintetizátorok nélkül, szaxofonra és gitárjátékra építve érik el. A magyar másodosztályból a Rémközpontokat emelném ki, akik a Rammstein patthoz, kissé gépi rockját követik, de szövegeik jóval szelídebbek a német bandénál. Igéretes produkciójuk láttán megbizonyosodhattunk arról, hogy nincs kihalóban az utánpótlás, és tehetségek minden műfajban akadnak még.

A hangos sikerű koncertek közül essen még szó az orosz Boney Nem névre hallgató metálgyűjtésről, akik '80-as évek diszkóslágereit (Felicia, Voyage Voyage, Words Don't Come Easy) dolgozták fel a maguk zúzós módján. Dr. Alban és Ricky

Windows-típppek

Mi is az a Linux?

Kevés olyan számítógép-felhasználó van ma már, aki még semmit sem hallott a Linuxnak nevezett operációs rendszerről. Mivel egyre jobban teret nyer és elterjed, úgy gondoltuk, hogy most már érdemes a PC ZED Magazin oldalain is foglalkoznunk vele. Most egy rövidebb ismertető erejéig térünk ki a témára, de amennyiben igény van rá, elindíthatunk egy Linux felhasználói rovatot is. Én örülnék neki...

A Linux egy operációs rendszer, márpedig az operációs rendszerek – mint köztudott – a számítógép hardverét és szoftvereit kezelik a felhasználó számára. Eredetileg arra tervezték őket, hogy olyan ismétlődő feladatokat hajtsanak végre, mint a file-ok kezelése vagy a programok futtatása. Az operációs rendszerrel a felhasználói felületen keresztül érintkezhetünk, ezen keresztül adjuk ki a gépnek, illetve az oprendszernak a feladatokat. Ez lehet a gép oldaláról nézve egyszerűbb, amikor csak begépeljük a parancsokat, és lehet összetett is, amikor grafikus menüket és ikonokat használunk a kommunikációhoz.

De ne szaladjunk ennyire előre, nézzük meg a dolog történelmi előzményeit. A Linuxot egy finn fiatalember, Linus Torvalds fejlesztette ki, eleinte még csak nem is azzal a céllal, hogy egy operációs rendszert hozzon létre. A 80386-os Intel processzort tanulmányozta a Minix operációs rendszer segítségével. 1991. augusztusában került fel egy finn ftp szerverre (ftp.funet.fi) a teljes forráskódja, majd két hónappal később a következő verzió már néhány alapvető Unix parancsot is tartalmazott. Az Internetnek köszönhető-

en nagyon sok programozó és számítástechnikus kezdett el foglalkozni a témával. Felhasználói oldalról azért pozitív, mert ha egy kérdést vagy hibát felröppent valaki (mondjuk egy levelezési listán), akkor lehet, hogy akár néhány órán belül megérkezik a válasz vagy a javítás. A fejlesztés ma is folyamatosan tart, a különböző főbb részeké külön-külön, minden következőbb verzióhoz felügyelet nélkül. A kernelbe viszont csak Linus Torvalds engedélyével kerülhetnek bele az újabb részek, módosítások.

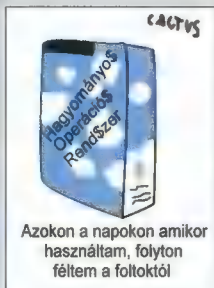
Minden rész forráskódja szabadon hozzáférhető, bárki belejárvhat, módosíthatja, ha akarja. A Linux a Free Software Foundation (FSF) General Public License-e (GPL) szerint másolható, terjeszthető. Azaz a szoftvert teljesen szabadon másolható, terjeszthető, beleértve a forráskódot is! Természetesen a GPL licenst szerinti a programok kereskedelemben is terjeszthetők, hiszen a kézikönyv, a CD és a csomagolás árát azért meg kell fizetni. Érdekes azonban, hogy egy GPL licenstű program alapján készített másik programnak is a GPL-nek kell megfelelnie. Ebből adódóan általában a Linuxra írt programok forráskódja szintén szabadon elérhető, létezik egy Linux Software Map, amiben több száz (!) szoftvercsomag elérési helye található meg. Elegg nehéz olyan feladatot mondani, amire ne lenne megoldás Linux alá...

Mivel a verziókat nem a megszokott módon tartják számon, érdemes röviden ezzel is megismerkedni. Az 1.0-s verzió 1994. márciusában jelent meg. A további fejlesztéseket 1.1.x-el jelölték. Először is tisztázni kell, hogy a CD-n található verziószám nem a Linuxnak, hanem az adott Linux disztribúciónak a verziószáma. Egy-egy disztribúción belül minden programcsomagnak külön verziószáma van. Azaz a kernelnek (rendszer-magnak), a

X11-nek, GNU-nak stb. külön száma van. Félreértést okozhat az is, hogy a Linuxban a magasabb verziószám nem feltétlenül jelent jobb, megbízhatóbb rendszert (bár ez igaz más rendszerekre is...). A 2.1.9 (azaz a 2.1 verzió, patch level 9) például lényegesen stabilabb és megbízhatóbb, mint a 2.2.0. Ez ugyan nem teljesen bizonyos, hiszen a 2.2.0-s kernel még csak most látott napvilágot, de általában így szokott lenni, hiszen ez egy új kernel verziószáma. Ez azt jelenti, hogy most kezdődnek csak meg az új kernelben a hibajavítások. A 2.1.9 pedig már kilencszer esett át javításon, módosításon. Ez a számozás igaz a Linux többi kiegészítő programcsomagjára is.

A Unixhoz hasonlóan a Linux is négy fő összetevőre bontható: a kernelre, a shellre, a file struktúrára és a segédprogramokra. A kernel tulajdonképpen a főprogram, ez futtatja a programokat és kezeli a hardver eszközöket. A shell biztosítja a kapcsolatot a felhasználó és a kernel között. A file struktúra meghatározza azok tárolásának módját. Ez a három együtt alkotja az operációs rendszer alapját. A segédprogramok is sok esetben a Linux részeinek tekinthetők, ezek olyan speciális programok, amelyek szerkesztésre, programfordításra vagy kommunikációs feladatok ellátására valók.

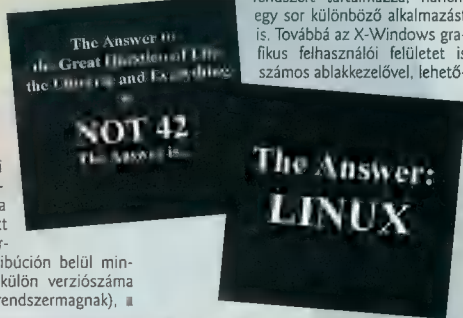
Tehát ma már egy Linux programcsomag (disztribúció) nem csak a Linux operációs rendszert tartalmazza, hanem egy sor különböző alkalmazást is. Továbbá az X-Windows grafikus felhasználói felületet is számos ablakkezelővel, lehető-



Azokon a napokon amikor használtam, folyton félttem a foltoktól



De amióta ezt használok, már azokon a napokon sem kell félnem a foltoktól.



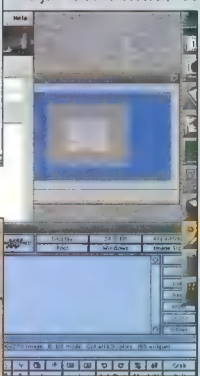
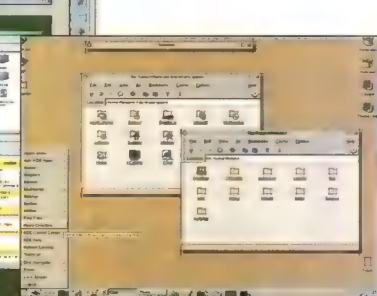
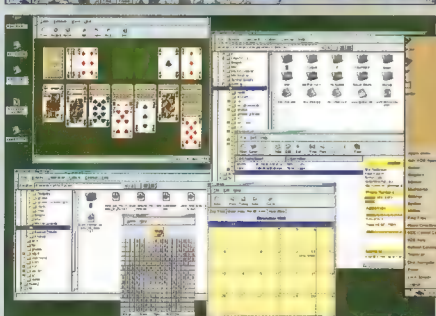
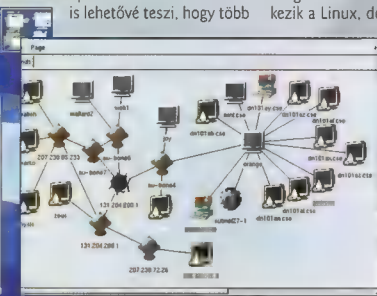
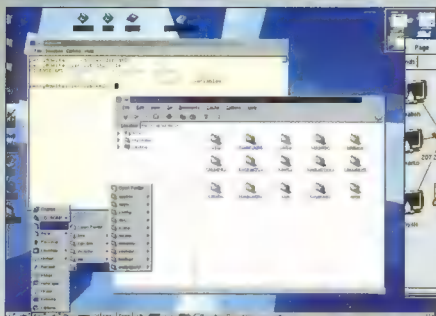


vé téve ablakok, ikonok és menük használatát a rendszerrel történő kapcsolat-tartás során. De legfontosabb tulajdonsága az Internethez használható eszközök bőséges tárháza. Mivel magát az Internetet is Unix rendszerekben fejlesztették ki, egyértelmű, hogy ezek a rendszerek támogatják a leginkább.

Mindezeket összefoglalva ■ Linux egy 32 bites, több-felhasználós (multiuser) és többleladatos (multitasking) operációs rendszer. Akár azt is lehetővé teszi, hogy több

majdnem ugyanolyan egyszerű, mint a ma elterjedt Windows-verzióké. Olyannyira, hogy még a megszokott Start menüt is megtaláljuk benne. Továbbá a Unixban szabványos felhasználói kezelőfelületet is megtaláljuk hozzá. A segédprogramok és alkalmazások túlnyomó többsége szintén a GPL licenz alá esik, így azokat otthon bárki nyugodtan használhatja, módosíthatja, anélkül, hogy tartania kellene a pécsi rendőröktől... A szoftverfejlesztők dolga is elég könnyű, nagyon sok fordító- és szerkesztő program áll rendelkezésükre, ráadásul a Linux alá fejlesztett programokat más Unix rendszerekben is tudjuk futtatni.

Egyelőre azt kell mondanom, hogy ■ PC-s világban csak alternatív megoldásként jelentkezik a Linux, de a marketing hiánya ellenére is egyre inkább elterjed, az 1998-as esztendőben kb. 250 százalékkal nőtt a felhasználása. Internetes szerverek esetében használják előszeretettel, de



nagy cégek is egyre inkább érdeklődnek a nagyon is költség-hatékony megoldás iránt. Töredék áron tudják így megvalósí-

felhasználó egyszerre több programot is futtasson (kiszolgáló funkciók). A Linux az egyik olyan asztali operációs rendszer (a kevesek körül), amely igyekszik alkalmazkodni, megfelelni a Unix szabványoknak, ennek köszönhetően a unixos programok jó része könnyedén portolható (átírható) Linux alá is. Az egyik legjobb hálózati oprendszer különböző protokollokon keresztül támogatja az Internet használatát. Grafikus felhasználói felülettel rendelkezik, így kezelése

tani számítógépes rendszereiket, hálózatukat. Érdeességként megemlíteném, hogy a <http://homepages.msn.com> címen található Microsoft oldal is Apache webszerveren fut (az Apache a Linux webszerver programja).

Az asztali operációs rendszerek között mostanában érezhető egy kis változás, megjelenik néhány hónapja ■ Caldera OpenLinux 2.2, ami a telepítéstől kezdve teljesen grafikus, felhasználóbarát rendszer. Ezt már mindenki könnyedén telepítheti a gépére. A PC ZED olvasóinak pedig azt tudom mondani, hogy lassan ■ legjobb játékok is átkerülnek Linux alá (a legnagyobbak közül a Quake és Civilization már létezik Linux-verzióban is), így aztán a lehetőség adott, már csak döntünk kell.

CSOKI

Hardver hírek

A Voodoo-TNT háború újabb felvonása

Itt jobban belegondolunk, a számítástechnika történetében szinte egyedülálló a három dimenziós grafikus gyorsítókártyák villámszerű elterjedése és egyeduralma. Néhány éve még a 640x480-es felbontáson és a szoftveres renderelésen ámuldoztunk, ma a TNT2, a Voodoo3 és a Matrox G400 van a csúson. És hogy mi várható a csúcsra nem is olyan soká? Lássuk...

3dfx T-Buffer, avagy Voodoo4 a láthatáron

A 3dfx Interactive bemutatott tartott a következő generációs 3D gyorsítója által kínált extra funkciókról. A kártya még fejlesztés alatt áll (őssze, október tájékára ígéri az első prototípusok elkészülését), ezért az új 3D technológiát egy 15 000 dollár értékű Quantum3D Mercury emulátor erőművön mutatták be



(a Voodoo4 kódneve a sokat mondó Napalm). Előjáróban néhány száraz technikai adat a Voodoo4 Napalmról: 32 bites renderelés, 60 fps, minimálisan 32 Mbyte memória, 1024x768x32 bitnél kezdődő felbontás, AMD Athlon és 3DNow! támogatás... A bemutatkozó középpontjában a 3dfx új reménysege, a T-Buffer elnevezésű 3D technika áll, amely az eddigi tömegfelhasználásra szánt 3D gyorsítókán még meg nem valósított effektek egész csokrát ígéri. Ha nagyon röviden akarunk elmondani, mit is tud a T-Buffer, csak annyit írunk, hogy lényegében egy effekt kiszámolása helyett egy időben öt ilyen műveletet hajt végre. Ezt eddig egyetlen videokártya sem tudta produkálni, legalábbis néhány százezer forint alatt nem... A T-Buffer egy látvány-effekt engine, amellyel a mozifilmek (illetve renderelt intrók) és a játékok grafika közötti határt

technika lényege nagyon tömören, hogy egyszerre több frame-bufferbe képes renderelni, és azokban eltárolt képeket tudja kombinálni, ezzel speciális effektusokat megvalósítani. A 3dfx mérnöke, Gary Tarolli kezdett bele ebbe a fejlesztésbe, ő és csapata olyan kártyát akartak alkotni, ami sokkal élethűbben jeleníti meg a képeket gépeinken. (Egyébként a T-Buffer T betűje az ő nevéből ered). Ennek alapjául az SGI Reality Engine-t vették, amely real-time-ban

Átlagos PC



3dfx T-Buffer



renderel képeket. Garynek éppen volt egy ilyenje otthon, bár a gép mérete akkora, mint egy hűtőláda, és az ára is egy kisebb város éves költségvetésének felel meg. Mivel ilyen játékszereket nem mindenki engedhet meg magának, Gary a fejébe vette, hogy hasonló minőségű kártyát állítsanak elő otthoni felhasználóknak. A drága real-time technológia módosításával (Accumulation Buffer) elérték, amit akartak. A Napalm minden egyes elemet többször renderel le (általában 16 és 30 között van ez a szám képenként), amíg előállít egy képet – de nem real-time-ban! És itt jön a csel... A többszörös bufferelés használatával (ez a T-Buffer) ugyanaz a hatás jön létre, mint a real-time accumulation buffer hatására egy nagy Silicon Graphics gépen! A kártya sebességét nagyban meg-növeli, hogy az effektek nem az egész képre, hanem csak a kép megfelelő részére rajzolják ki – azaz csak oda, ahol szükség van rá.

Full Scene Antialiasing

(eltíntott vonalak, pixel-mentes ábrák)

Az antialiasing eljárás köztrudottan arra szolgál, hogy az átlós vonalak és a görbe felületek mentén, a nem elég magas felbontás miatt megjelenő zavaró pixelek eltűnjenek a képről. Az edge antia-



szeretnék elmosni. A

3dfx következő generációs kártyája, a T-Buffer technológia felhasználásával öt új effektust képes létrehozni: Full Scene Antialiasing, Motion Blur,

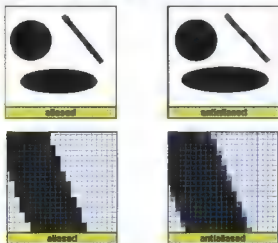
Depth of Field Blur, Soft Shadows és Soft Reflections. A felsorolás és a nevek nem mondanak magukban sokat, így érdemes végignézni egyenként őket. Annyi már előzetesen kiemelhető, hogy ezekkel az effektekkel

igyekeznek a többi 3D gyorsítónál tapasztalható „szintetikus” 3D világnál kicsit természetesebb képet megjeleníteni. A T-Buffer

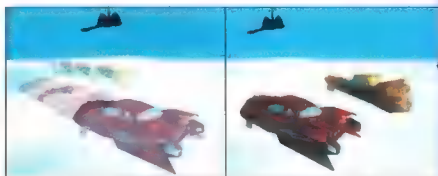
Antialiasing - a vonalak összeérnek



sing ezt úgy éri el, hogy a kép kiszámolása után megkeresi, mely poligonok alkotnak sarkokat, és ezeken átmeneteket (köztes színű pixeleket) képez. Ezen eljárás használatához a játékot speciálisan kell programozni, hiszen ki kell tudni jelölni, melyek a sarkok, és az extra számítások sok értékes CPU-időt emésztene fel. Az antialiasingot a játékok készítői hamar megkedvelték, mert jelentősen javította a képminőséget, és a számításokat a 3D gyorsítókártya végezte, nem terhelve ezzel a CPU-t. Az oversampling egy jóval egyszerűbb eljárás – ekkor a beállítás a megjelenített nagyobb felbontásban renderelike, majd azt „butítják le” a ténylegesen használt felbontásra. Ez természetesen szintén nagyon sok plusz számítás és elpazarolt CPU-időt jelent. A T-Buffer technika a manapság használt változatokkal ellentétben a spatial full scene (azaz a teljes aktuális beállításra számolt) antialiasingot végzi, ami sokkal jobb minőségű képet produ-



molja, ami a korábbi grafikus megoldásokkal lehetetlen volt. Az effektust úgy modellezték le és emulálták a 3dfx mérnökei, hogy a mozgó tárgy mögé kirajzolják a tárgy egyre erősödő mértékben átlátszó változatait. A kirajzolt változatok mennyisége és az átlátszóság mértéke programozható, így elég jól „be tudják löni” az effektust az egyes játékok fejlesztői.



Depth of Field Blur

(fókuszban lenni fontos)

A filmrendezők és operatőrök már a kezdetek óta irányítják a nézők figyelmét a fókusz változtatásával. Azon tárgyak vagy személyek, amelyekre fókuszál a kamera, a figyelem középpontjába kerülnek, míg a többi képelem kevésbé éles, elmosódottabbá válik, így nem olyan feltűnő és érdekes. A T-Buffer képes erre az effektusra, amelyet a 3dfx mérnökei Depth of Field Focus néven emlegetnek. Két légbornás járműről egy, a háttérben álló rendőrmotorjára tolva a fókuszat szemléltették, hogy egy ilyen effektus milyen filmszerű érzetet tud adni egy számítógépes játéknak.



Soft Shadows and Soft Reflections

A bemutatón nem volt látható, de a 3dfx mérnökeinek bejelentése szerint a T-Buffer képes az ún. soft shadow és soft reflection számítására is. A „puha”, vagy inkább árnyalt árnyékok és tükrözések fontos előrelépést jelentenek. Ezeknél az árnyék és tükrözés nem szimplán megjelenik, hanem a pereme felé haladva gyengül, eltűnik. A stencil bufferek használatával létrehozott hagyományos (mai játékokban látható) árnyékok túlságosan élesek, így elkülönülnek háttérüktől, a felülettől, amelyre vetülnek – ezen segít a T-Buffer által kínált új módszer. A motion blur és a depth of field effektek még születőfélben vannak, így sajnos egyhamar



kál, ráadásul megejt teljesítmény-visszaesés nélkül valósítja meg. Ez egyszerre jelent megoldást a vonalak mentén megjelenő zavaró pixelek eltüntetésére és a háttérben villogó pontokra is, amelyek akkor jelennek meg, ha egy objektum látható része már csak egy vagy néhány képpont nagyságú. A T-Buffer nagy előnye, hogy az elterjedt API-kon (Glide, Direct3D és OpenGL) keresztül használható, csak be kell kapcsolni a használatát – a bemutatón az NFS3 általunk is ismert változatával is gond nélkül együttműködött –, és miután teljesen hardveres megoldás, extra CPU-időt sem rabol. A T-Buffer által használt antialiasing hatására a kép sokkal tisztább, úgy tűnik, mintha magasabb felbontást használnánk, és az egészen vékony vonalak is teljes hosszukban láthatóak maradnak. Sem a közelben levő nagyobb tárgyakat határoló vonalak, sem a már említett távolba tűnő apró tárgyak nem villognak ezek után.

Motion Blur

(a gyorsan mozgó tárgyak elmosása)

A motion blur technika a tárgyak gyors mozgásokor fellépő elmosódó effektus szimulálása. Ezt az effektet a spatial full scene antialiasinghoz hasonlóan a T-Buffer hardveresen valós időben szá-

nem találkozhatunk velük játékokban, hiszen először a játéke fejlesztő cégeknek kell megismerkednie velük, és megtanulni beépíteni programjaikba. Mindezek mellett nem szabad azt sem elhanyagolni, hogy a játékosok nagy része szeretne nagyobb felbontást látni, pontosabban, szebben kirajzolt falakat, háttérket, objektumokat. A jelenlegi maximális felbontás már kezdi idejét múlni, úgyhogy itt az idő valami újra. Úgy tűnik, ez az idő is hamarosan elérkezik, legalábbis a 3D állítás szerint. Azt mondják, mindezekre a kérdésekre hamarosan választ kapunk tőlük... A kártya tehát ez év végén jelenik meg, és bár nem lesz olcsó, a cég azt ígéri, hogy mindenképp 300 dollár alatt akarják tartani az árát.

nVidia NV10 – a nagy ellenlábcs

Az nVidia már több alkalommal meglepte a számítógépes felhasználók táborát – első ízben a Riva 128 chipsettel, majd a TNT és TNT2 chipsetekkel nagyon fontos lépéseket tettek meg. A TNT2-vel egyértelművé tették, hogy eljött a megfelelő frame rate és felbontás mellett használható 32 bites színmélységű játékok ideje. A következő chipsetekkel hasonló minőségi ugrásra készülnek. Az októberre ígért NV10-ről az előzetesek csak szuperlatívuszokban beszélnek – érdemes összehasonlítani a 3dfx fent leírt tevével és a Voodoo4 mögött álló technológiával az NV10 képességeit. Az nVidia most is teljesen más úton jár...

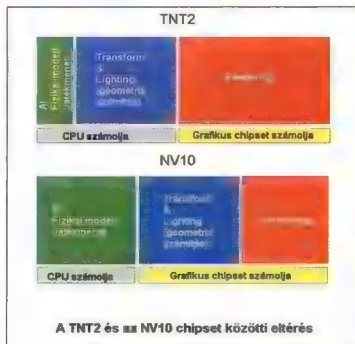
Az nVidia mérnökei nem véletlenül adták a chipsetnek az NV10 nevet, annak ellenére, hogy a piacon jól bevezetett nevű chipsetük van – a TNT és TNT2. Az nVidia belső szóhasználata szerint ez már nem egy egyszerű grafikus chipset, hanem egy GPU (Graphics Processing Unit). Ezzel arra akarnak utalni, hogy az NV10 szinte egy külön grafikus gép (egység) a gépben – a benne használt tranzisztorok száma duplája a Pentium III processzorénak (!), így megfelelő számítási teljesítményt rejt magában, és képes lehet tehermentesíteni egyes feladatokat alól a CPU-t. Ez azt hozhatja magával, hogy a grafika minősége jelentősen javítható (pl. a poligonok számának megnövelésével), vagy a programokban használt AI összetettsége fokozható. Az nVidia szerint a legfontosabb cél, hogy a 3D geometria számítása átkerüljön a CPU-tól a grafikus processzorhoz, az NV10-hez. A jelenlegi rendszerekben ezek a számítások a CPU teljesítményének mintegy háromnegyedét emésztik fel, így mindössze a processzoridő negyede marad az audio-, periféria-kezelés, AI, fizikai modell és egyéb számítások kezelésére – ez pedig igen jelentős korlátot jelent a játékok fejlesztésénél a programozók számára, akiknek

„Itt tulajdonképpen nem is arról van szó, hogy a 3dfx valami újat talál ki, hanem inkább arról, hogy egy nagyon drága technológiát az otthoni felhasználóknak is elérhetővé tettünk.”

DAVE TAROLLI, 3DFX INTERACTIVE

„A 3dfx elképesztő T-Buffer technológiája és az Intel Pentium III processzora együtt fantasztikus mozszerú hatást eredményez a PC-ken...”

PAT GELSINGER, INTEL



emiatt egyes extra ötletekről le kell mondaniuk. A geometriai számítások átvételével egy mai CPU képes lehet a használt poligonok számának sokszorosát kezelni. A Quake 2 a mai technika mellett 2-4000 poligont tud mozgatni egyidejűleg – az NV10-en több mint a tízszeresét, azaz 35-40 000 poligont, ami a figurák és a terep kidolgozottságát több nagyságrenddel javítja. A geometria gyorsítását a DirectX 7 és az OpenGL is támogatja, így az ezen API-k alá írt játékok képesek kihasználni az NV10 chipset adta plusz teljesítményt.

A geometria számítás gyorsítása mellett az nVidia mérnökei odafigyeltek arra is, hogy az egyéb műveleteket is kiváló teljesítménnyel számolja az NV10. A chipsetről várt triangle rate a jelenlegi Pentium III processzorok által elért 5 millió háromszög/sec értéket háromszorosan haladja meg, azaz kb. 15-16 millió háromszöget képes kipróbálni magából egy másodperc alatt. A másik meghatározó jellemző a fillrate, ebben is igen szép értékekről beszélnek a fejlesztők, ami azért érdekes, mert az nVidia eddig szinte mindig be tudta tartani, amit a specifikációkban ígért. Az NV10 esetében a jelenlegi 3D gyorsító-generáció által kínált fillrate teljesítmény duplájáról beszélnek, ami azt ígéri, hogy 1600x

1200x32 bites üzemmódban is játszhatóak a játékok – ami elég meggyőzően hangzik. Az eddig leírt teljesítmény-ugrás mellett az NV10 a DirectX 7 új 3D funkcióit is támogatja. A chipset érdekessége még, hogy a HDTV képernyőmódot is képes használni, és a videolejátszás hardveres gyorsítása akár a teljes 1080i/480p képernyőn is érvényesíthető. Az NV10 természetesen támogatja a Camino chipsettel beköszönő ACP 4x üzemmódot is. A RAMDAC a tervek szerint – és a jelenlegi high-tech trendeknek megfelelően – 350 MHz-es, ami kristálytisztá képet ad igen magas felbontásokban is. A jelenlegi elképzelések szerint 32 és 64 megás változat is napvilágot lát a kártyákból.

és az SDRAM, illetve SGRAM mellett lehetséges, hogy a DDR SGRAM támogatást is beépítik igény esetén.

Jelenleg úgy tűnik, hogy a „frame rate vagy képmínőség” háborújában a felek helyet cserélnek: eddig a 3dfx a 32 bites rendeltetést támadta a 60 kép/sec-es képráfrási ráta védelmében, míg az nVidia és az S3 a képmínőség és a színmélység javítását erőltették. A fent leírtak alapján most a 3dfx a T-Bufferrel ismét a képmínőség és a látvány élmőse lett, mint hajdanán, míg az nVidia NV10 az általános teljesítmény-növelés terén ígér csodákat. Késő ősszel választ kaphatunk kérdéseinkre...

CHARLIE, MIÉRT NEM VÁLASZOL?

Hardver-hírek

Macworld Expo 1999

Ide nyáron ismét megrendezésre került New Yorkban a Macintosh számítógépek szokásos éves seregszemléje, a Macworld Expo. Csakúgy, mint minden esztendőben, ide is jó néhány szoftver-, illetve hardver-újrángatást tekinthettek meg a látogatók. Az alábbi cikkben ízelítőt nyújtunk abból, mi mindent lehetett látni az Expon.

A hardver terén két igazán nagy újdonsággal rukkoltak elő az Apple szakemberei. Az első az iBook, amely kinézetével és tudásával tökéletesen beleillik az Apple üzletpolitikájába. A laptop ■ sokak szerint gusztustalan, míg mások által imádtott kinézetű iMac kistestvérének is tekinthető, bár az iMac-hez szokott szemeknek bizonyára kissé furcsa, hogy egyelőre csupán két színben (tangerine és blueberry fantáziáinak alatt) gyártják. A készülék paraméterei elég meggyőzőek, még akkor is, ha a legmodernebb PC-s laptopokkal hasonlítjuk össze. A gép lelke egy 300 MHz-es PowerPC G3-as processzor, 512 KByte level 2 cache-sel felszerelve. Tartozik hozzá még egy 3,2 gigás IDE merevlemez, egy 24x sebességű CD-ROM meghajtó, valamint 32 MByte RAM. Ez utóbbi egy kicsit kevésnek tűnik PC-s szemmel nézve, igaz, a Mac OS jóval takarékosabban bánik ■ memóriával, mint a Windows. Az iBookban ■ grafika megjelenítéséért egy ATI RAGE Mobility gyorsítókártya a felelős, a külvilággal való kapcsolattartásban pedig egy 56K-s modem és az Apple saját fejlesztésű Ethernet kártyája segít. A laptop designjában igen erősen emlékeztet az iMac-re, és egy beépített fogantyút is tartalmaz az egyszerűbb szállítás érdekében. Az Apple nyilatkozatai alapján az iBook akkumulátoráról hat órás folyamatos üzemre képes, ami összehasonlítva a többi noteszgéppel, igen meggyőző teljesítmény. Az iMac-hez hasonlóan floppy nélküli készülék szeptemberben kerül a boltokba, a laptopokhoz mérten igen kedvező 1599 dolláros ajánlott fogyasztói áron.

A második érdekes hardver, ■ leginkább egy UFO-ra emlékeztető Airport nevű eszköz, ami nem más, mint egy nagy sebességű drót nélküli (!) hálózati kiszolgáló. Ahhoz, hogy ezt használni tudjuk, egy Airport kártyát kell behelyeznünk Macintoshunkba (ez akár a fentebb említett iBook is lehet), és máris élvezhetjük az Ethernet hálózat minden előnyét – a zavaró kábelrengeteg nélkül! Egy Airport egység egyszerre tíz számítógépet képes kiszolgálni, amelyek bárhol lehetnek 50 méteres távolságon belül. A rendszer adatátviteli sebessége 11 megabit másodpercenként, amely kb. megegyezik egy hagyományos „drótos” hálózatával. Az 56K-s modemet is tartalmazó Airport az iBookhoz hasonlóan szeptembertől kapható 299 dolláros áron, ■ számítógépekbe helyezendő ve-



zérőkártya darabjért pedig 99 dollárt kell fizetnünk.

Szoftveres oldalon az egyik legérdekesebb újdonság az Apple QuickTime TV-je volt, amelynek segítségével az Interneten közzétett élő videóadások tekinthetők meg. A szakemberek szerint ez lehet a televíziózás egy modernbb, XXI. századi formája. Egyre erősebb ■ Macintoshok játéggépként való felhasználása, ezt többek között az is mutatja, hogy minden eddiginél több játéklejlesztő cég vett részt a kiállításán, jóval nagyon területen, mint korábban. A sláger még mindig a Quake 3: Arena, mint tudjuk ■ program tesztverziója Macintoshon jelent meg először – ■ hírek szerint volt olyan Quake-megszállott, aki csak ezért vett egy csúcskategóriás Mac-et... Néhány játék csak felsorolásszerűen, amelyek képviseltették magukat a kiállításon: Railroad Tycoon 2, FLY!, Starcraft: Brood War, Half-Life, Caesar III, Episode I Racer, Insider's Guide.

Habár a Macintosh, mint játékgép nem veheti fel ■ versenyt a PC-vel, néhány cég mégis lát üzletet a Mac-es fejlesztésben. A tendencia mindenesetre azt mutatja, hogy a Mac-ek néhány éven belül méltó alternatívájává válnak a PC-nek, immár nemcsak a DTP, hanem a szórakozás és a munka egyéb területein is.

CARIS



Hardverbemutató

Sony mobiltelefonok

Ha mobiltelefonra gondolkodok, mindig a Ponyvaregény jut eszembe, amikor a kávéházat reggeli közben kirabolják, és megkérdezik az egyik pultnál ülő embertől, hogy „Mi az, maroktelefon? ■ ■ ■ zsákba!”. A mobil rövid pályafutása alatt státuszszimbólumból mindennapi használati tárggyá vált, már házaunkban is több mint egymillió darab üzemel. Neked is van, nekem is, előbb-utóbb mindenkinek lesz. Egy érdekes adalék: Olaszországban augusztus elején a mobiltelefonok száma túllépte a vezetékeseké... Ennek öröme úgy gondoltuk, hogy számíthat ■ érdeklődésekre egy olyan sorozat, amelyben különböző telefonokat veszünk sorra, és mondjuk el a véleményünket róluk. Ebben a hónapban kettő Sony gyártmányú készülékkel ismerkedhettek meg – érdemes!

Az első telefon a könnyen megjegyezhető nevű SONY CMD-Z1-Plus. Első ránézésre talán egy kicsit furcsa a készülék megjelenése, de rövid idő alatt meg lehet vele barátkozni. Álljon itt bevezetésképpen néhány száraz adat: a méretei 98x60x26 mm, súlya 195 g, készenléti idő max. 50 óra, beszélgetési idő max. 8 óra, frekvenciásv 890-915 MHz-ig. Az ilyen adatok általában nem sokat mondanak az embernek, ezért is vagyok szerencsés, hogy huzamosabb ideig tesztelhettem ■ készüléket. A méret az, ami nem igazán érzékelhető a számadatok alapján, ezek körülbelül egy normális cigaretta doboznak felelnek meg. A telefon szélessége és hosszúsága meghaladja néhány milliméterrel a cigarettás dobozét, de a vastagsága nagyjából megegyezik. Sajnos, a fizikai méretek megadásánál minden gyártó szívesen kihagyja az antennát, ami ennél a készüléknél majd három centiméterrel a ház fölé nyúlik, és még kihúzható is. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy a kiváló beszédminőséghez és biztos hálózati kapcsolathoz szükséges is a nagy(obb) antenna.

A készüléket a formáján túl a kihajtható mikrofon teszi egyedivé. Mint az ■ képeken is látható, szemből nézve a készülék jobb oldalán található egy vékony, kb. hat cm hosszú műanyag pálcika, amelynek a végén található ■ mikrofon. Én mindig is szerettem a lehajtható billentyűzetvédős (flipes) telefonokat, így aztán ez a nem éppen szokásos megoldás is gyorsan megnyerte a tetszésemet. Az ilyen mozgó alkatrészekkel sok olyan dolgot tudunk vezérelni, amihez átlagos esetekben gombokra van szükségünk. A SONY Z1-es készülékénél a mikrofon kinyitásával tudok fogadni a bejövő hívásokat, és beáraszával meg tudok szakítani azokat. Alaphelyzetben, ha nincs épp hívásunk, akkor a kinyitásával meg tudjuk szüntetni a billentyűzárat, és használhatjuk a telefont. De a most dolgunk van egy hátrányuk is, mégpedig az, hogy könnyebben el is romlanak. Egy barátom, aki huzamo-

sabb ideig ezt a típust használta, arra panaszkodott, hogy a mikrofont és a készüléket összekötő vezeték többször is elszakadt, ami ugyebár teljesen használhatatlanná teszi. Persze lehet, hogy a nem megfelelő

használat miatt történt a dolog, mindenesetre a javítása csak néhány száz forintba kerül.

Néhány szó a szolgáltatásokról. A készülék bal felső sarkában van egy tekerő gomb, amelynek elforgatásával tudunk választani ■ menük vagy telefontszámok között. Ennek a jog dial gombnak a benyomásával lehet jobbb lépni egy-egy menüpontban. Kissé furcsa megoldás, de gyorsan megszokható, és utána már könnyen használható. Ha nem menüben vagyunk, a készülék különböző üzemmódjai között tudunk választani, illetve további funkciókat elérni. Természetesen van óra a készülékben, amellyel ébresztés is be lehet állítani, emellett egy naptár is helyet kapott, amiben megnézhetjük az előző egy és a következő tíz hónap napjait, dátumait. Négy különböző üzemmódja van ■ készüléknek: alap, csendes, autós és hordozható (billentyűzár), sajnos ezeket nem tudjuk kombinálni, vagyis olyan nincs, hogy csendes üzem és billentyűzár együtt. De ezeket az üzemmódokat egyetlen gombnyomással el tudjuk érni. Az összes kimenő és bejövő hívást daltm és perc szerint tudjuk ellenőrizni, így könnyen nyomom követhetjük, kil mikor beszélünk. A telefon alapszolgáltatásait tíz különböző, jól átgondolt menük keresztül érhetjük el. A menüpontokban nem kell tizenöt másik almenüpontot keresni, hanem egy jól szervezett rendszeren keresztül állíthatuk be minden számunkra fontos jellemzőt. Az összes szokásos és szükséges funkcióval rendelkezik (hívásvárakoztatás, -tiltás, -átirányítás, SMS-ek kezelése stb.). Húsz különböző csengetési típust választathatunk ki; van olyan, ami csak egyszerű csöng, és olyan is, amelyben 190 féle variációt találunk, igaz, ennél csak kb. minden tizedik különbözik az előzőtől, egyébként minimális eltérés van csupán közöttük. Ennek ellenére azt hiszem, hogy mindenki megtalálja a neki tetsző csengetési tónust...

Az alapszolgáltatásokon kívül igen hasznos lehet bizonyos esetekben, hogy a készülékkel rögzíthetünk a beszélgetéseinkből maximum 20 másodpercet. Ilyenkor benyomva kell tartanunk a REC/PLAY gombot, majd az idő lejártával automatikusan megáll a felvétel. Ha nem beszélgetés közben nyomjuk meg, saját szövegünket is feljegyezhetjük, mintegy emléketőketek magunknak. Ez igen hasznos dolog, sokszor lehetünk olyan helyzetben (pl. autóvezetés közben), hogy jó lenne, ha egy hirtelen jött ötletet valamilyen formában rögzíteni tudnánk, mert leírni kicsit nehézkes.

A következő kiegészítőket vásárolhatjuk meg a készülékhez: autós kihangsóító, szivargyújtóra csatlakoztatható töltő, börtök, PCMCIA kártya modemhez, illetve adatátvitelhez, gyorsító. Alaptartozékként kapunk egy asztali töltőt és egy normál akkumulátort. Sajnos, rezgő akkumulátort nem vásárolhatunk hozzá, ami abból következik, hogy az akkumulátor olyan, mint-ha egy elemet tenénk bele, külön fedél takarja. A második készülék a Sony CMD C1 típusú telefon. A képeken is jól látszik, hogy igen tetszetős darab ■ Sony legújabb telefonja. Méretei: 139x45,5x26 mm. Ennek a telefonnak nincs külön kilógó antennája, ami nagyon szimpatikus, leginkább azért, mert így nem is tudjuk letörni, vagy más módon véletlenül kárt okozni benne. A készülék súlya 107 gramm – az akkumulátorral együtt. Ez elég félméteres szám, ugyanis, ha az ember bete-



szi a zsebébe a telefont, szinte egyáltalán nem érzékel a súlyát – tehát azt sem vesszük igazából észre, ha kiesett a zsebünkől... A készülék ergonómiaja az általam ismertek közül az egyik legjobb. A mérete éppen megfelelő, nem túl kicsi, nem túl nagy. Telefonálás közben nem érezzük úgy, hogy a levegőbe beszélünk. A készülék hátsó része is úgy lett kialakítva, hogy telefonálás közben biztonságosan és kényelmesen használhassuk. Az akkumulátor megoldása itt is egyedi, egy ceruzaelem méretű akkumulátort kell behelyeznünk a készülékbe, és egy kis kábellel csatlakoztatunk a telefonhoz; ezt is külön fedő takarja, levehetjük anélkül, hogy ki kellene kapcsolnunk a telefonunkat. Sajnos, az akkumulátor élettartama nem éppen a leghosszabb, elvileg 11,5 óra készenléti és 5,5 óra beszélgetési időre képes, de tapasztalataim szerint a valóságban körülbelül a felét teljesíti ennek. Állítólag várható hozzá egy nagyobb teljesítményű akku is, ami csak azért érdekes, mert a mérete nem változhat, hiszen fix helyre kell illeszkednie. Az akkumulátor egyébként a legkorszerűbb lítium-ion típusú, tölthetjük, ahogy akarjuk, nem zavaró a gyorsabb lemerülés.

Sajnos a hálózatkészítés nem a legerősebb oldala a készüléknek. Nem tudom, hogy a külső antenna hiányának köszönhető-e, de időnként elvesztette a hálózati kapcsolatot, ilyenkor csak ki/bekapcsolással tudtam újra használni a készüléket. A hangminőség ettől függetlenül jó, bár autóban ülvé, menet közben kicsit mintha rosszabb lett volna.

Ezen a telefonon is megtalálható a jog dial gomb. Itt a készülék méretéből és formájából adódóan egy kicsivel jobban kézre áll, könnyebben használatos. A különböző menüpontok között tudunk manőverezni vele, és benyomásával választani. Ezen kívül a készüléknek elég sok gomb található. Külön van ki/bekapcsoló gomb, kis műanyag peremmel védve az akaratlan kikapcsolás ellen. Természetesen a menü használatára és a hívások fogadására/megszakítására is található külön billentyű. Ami szokatlan, hogy az úgynevezett néma üzemmódot közvetlenül egy gombnyomással érhetjük el, illetve ugyanezzel gombbal választhatunk olyan csengetési módot, hogy csak egyetlen egyszer csörrenjen meg a készülék. Van még egy törlés gomb, amellyel egy menüből kiléphetünk, illetve a rosszul beírt számot törölhetjük.

A készülék menürendszere a kelleténél talán egy kicsivel egyszerűbbre sikeredett. Ot fő menüpontba sikerült minden beállítást és szolgáltatást besorolniuk a készüléknek. Ezek a következők: újraváltás lista, ellenőrzés, beállítások, átirányítás és üzenetek. Ráadásul a menü elnevezése sem minden esetben szerencsés. A beállítások helyett „Preferenciák” áll a kijelzőn (nem elégtel, valóban így jelenik meg...). Az ellenőrzésen belül egy halom olyan dolog

van, ami általában külön menüpontban szokott szerepelni. Ennek az a pozitív oldala, hogy nem kell rajtuk átleníni, ha keresünk valamit. Általában olyan menüpontok vannak elrejtve, amiket az ember úgyis ritkábban használ.

Szolgáltatásaiban a kor elvárásainak megfelel, bár én erősen hiányoltam az órát a telefonból. Az időt sem jelzi ki, és ébresztést sem tudunk rajta beállítani. Harminc különböző csengetési hang közül választhatunk, amelyek között biztosan mindenki megtalálja a neki megfelelőt. A készülék kijelzője szép, mérete megfelelő, ami ezzel kapcsolatban külön tetszett, hogy a háttérvilágítás nem egyszerűen kikapcsol, hanem nagyon szépen, fokozatosan elhalványodik. Ez ugyan nem jelent különösebben semmit, maximum annyit, hogy a tervezőknek volt izlésük, de szerintem kifejezetten elegáns ez a megoldás. Egyébként a Sony tervezőmérnökeinek jó ízlését mutatja a gyönyörű külső kialakítás és a nagyon szép színek is. Az összes ismerősemnek nagyon tetszett a készülék, és mindenki irigykedett rám a tesztelés ideje alatt. ☺

A kijelző egy kicsit mindkét készüléknek a gyenge pontja. Napszemüveggel rájuk tekintve néha egyáltalán nem is olvasható a kijelzőjük. A C1-esé jobb egy fokkal, de vagy a meleg-től vagy az



autóban lévő rázkódástól időnként kikapcsol, és ezen is csak egy ki/bekapcsolással lehetett segíteni. Amit, illetve akit még nem is említettem, az a kedves strucc, egy rajzolt figura, aki minket üdvözlő mindkét készülék ki-, illetve bekapcsolásakor. Egyes műveletek közben is megjelenik és szórakoztat minket, amíg várunk kell valamire (pl. egy SMS elküldésére). A két készülék tulajdonképpen bizonyos fokig ellentéte egymásnak. A Z1-es robusztusabb külsőt kapott, de szinte minden ma elérhető szolgáltatást beleszűfoltak. A C1-es karcsú szépsége mellé sajnos nem társul szolgáltatások tömege, de ha valakinek elég annyi, amennyit leírtam, melegen ajánlom a figyelmébe, ritkán talál az ember ilyen szépséget a mobiltelefonok között.

A Z1 Plus 129 900 Ft-ba, a CMD C1 82 990 Ft-ba ÁFA-val, mindennel együtt. Természetesen ezek az árak nem akciók, ezeket a telefonokat eddig még nem találták meg a szolgáltatók, pedig a C1-es biztosan nagy siker lenne.

Köszönetet szeretnék mondani a SONY Shop (1085 Budapest, József kft. 60. Tel.: 313-9026) munkatársainak a segítségért és a készülékekért.

CSOKI

Hardverbemutató

DV, avagy a digitális videózás gyönyörei

Az előző két szám digitális fényképezőgépei után most jöjjön némi digitális mozgókép. Az elv egy kicsit más, valamivel jobb. Aki látott már ilyen kamerát, illetve velük rögzített felvételeket, az valószínűleg sejtí már, hogy miről beszélünk – de korántsem biztos, hogy tudja is, hogyan működnek ezek a kamerák. Ma megismerhetitek a dolog hátterét is.

Első mondatban ismerkedjünk meg a technológia mibenlétével, később leírom a tapasztalataimat is. Szerencsére sikerült szereznem egy kamerát egy rövid kipróbálás erejéig. Azért szerencse, mert egy ilyen kamera alaphangon körülbelül félmillió forintba kerül, az újabb, nagyobb tudással rendelkezők pedig akár másfél-kétfélmillióba. Hogy akkor minek írunk ilyenről a ZED Magazin oldalain? Nos, két okból is. 1. Elég sok olyan ember van, akinek a családja megengedheti azt a luxust, hogy videokamerája legyen, ráadásul az árak rohamosan csökkennek. 2. Nem árt ismerni a mai kor technikáit.

Annak ellenére, hogy több digitális mozgókép-rögzítési eljárás létezik már, mi itt a Sony által kifejlesztett DV-ről, azaz Digital Videóról beszélünk. Azért is, mert a Sony ott volt az elsők között ezen a téren. A DV legnagyobb előnye a nevében is benne van, digitális formában rögzíti a képeket. A legtöbb filmrúkk számítógéppel készül, csak hogy az úgynevezett nagyjátékfilmek (amiket a moziban láthatunk) a mai napig is celluloid filmszalagon kerülnek rögzítésre. Innen származik az is, hogy a filmeket mind a mai napig fényképezik, nem egyszerűen rögzítik. Olyannyira így van ez, hogy a név, amit a stábilistán látunk a filmek végén, a Director of Photography, vagyis a fényképezés rendezője korántsem azonos azzal a személlyel, aki a kamerát kezeli! Ő csak megtervezi az egyes jeleneteket, és elsősorban a különböző felvételek (snittek) világításával foglalkozik. A kamerát a kameraman kezeli, ő fényképezi a filmet, de nem ő a művész. Igen, művész. Ez is ugyanúgy művészet, mint a szobrászat vagy a festészet, csak hogy a modern kor, a XX. század művészete. Operatőr vagy rendező úgy lehet valakiből, hogy egyrészt van tehetsége, másrészt pedig elvégzi a Színház- és Filmművészeti Főiskola megfelelő szakát. Sajnos, a mai Magyarországon kell egy harmadik dolog is ezeken kívül: a lehetőség. Nálunk a filmművészeknek nem elég, ha nagyon tehetséges és szerencsés (mint például Amerikában Quentin Tarantino), ha nem nincs ismerőse, nem ismerik a nevét, valószínűleg hiába végzi el az iskolát, nem fog soha egyetlen filmet sem leforgatni. Azt is tudni kell, hogy ma Magyarországon egy évben maximum 6-8 nagyjátékfilm készül, a filmművészet szereplőinek nagyobb része reklámfilmekből és hasonlókból tartja fenn magát. Sajnos, a filmművészek jelentős része úgy gondolja, hogy a digitális technika térdhódítása megöli magát a művészetet, és a film gyártását is iparrá változtatja, ahogy Hollywoodban is történik: nagyzemben készülnek a tömeges szórakoztatásáért megcélzó, minden művészi igényt nélkülöző tömegalkotások.

Térjünk vissza a lényegre, lássuk mit is nyújt nekünk a digitális video. A képeket ötszáz sorra bontja fel, 13,5 MHz-es mintavételezési frekvenciával. Ez a normál TV sugárzásánál jobb felbontás, tehát a TV képnél már alapelőbb jobb képet kapunk. A képeket színekre bontja, és a képek ábrázolásához háromszor nagyobb sávszélességet használ, mint analóg társai. Egy új tömörítési eljárás (Discrete Cosine Transform – diszkrét koszi-

nusz-transzformáció) segítségével nagy mennyiségű digitális adatot tudunk tárolni egy kis kazettán. De nem ez az egyetlen tömörítési eljárás a DV-kben, használnak súlyozást, mozgásérzékelést, kvantálást stb. A tömörítési arány körülbelül 5:1, ez 25 Mbps-t jelent a képeknél, és olyan 1,5 Mbps-t a hangnál. Vagyis egyetlen másodpercnyi képanyag rögzítéséhez 25 megabitet használnak el. Azért ilyen magas ez a szám, mert minden egyes képkockát külön tömörítenek, ellenben az mpeg2-vel, ahol egyszerre többet. A több képkockánál nyilvánvalóan sokkal keve-



sebb a hasznos információ, hiszen csak a különbségeket kell rögzíteni. De ennek az a következménye, hogy nem tudjuk az elkészült videót a tömörítés után módosítani, hiszen a végeredményben nincs annyi képkocka, mint amennyit valójában elkészítettünk. A DV-ben viszont minden képkocka megmarad! Éppen ezért nincsenek előre rögzített filmek, mint a DVD-nél. A DV-t nem ezért találták ki, hanem azért, hogy profi minőségű felvételeket készíthessen az amatőr is, aki azt utána otthon átszerkesztheti, összevághatja magának.

A DV idóalapú korrigálást használ az állandó, stabil képek rögzítéséhez. Elég jó hibátűrő rendszerrel szerelték fel, így képes a szalag kisebb hibáit is korrigálni. Természetesen nem csak a képeket, hanem a hangokat is digitálisan rögzítjük. Ugyanolyan eljárást használ, mint amit a CD-k előállításánál, így elég meggyőző hangminőséget képes produkálni. Két üzemmódban rögzíthetünk hangot, az egyik 16 bites kódolást alkalmaz, amellyel a CD vagy a DAT minőségét érhetjük el, a másik 12 bites, de két sztereó csatornával rendelkezik.

És végül a digitális dolgok lényege, a csatlakoztathatóság, a felület, amelyen keresztül elérhetjük a digitálisan rögzített képeket, hangokat. Jelen pillanatban az IEEE 1394 szabvány szerinti i.Link csatlakozót használhatjuk a képek átvételére. Az Apple által kifejlesztett csatlakozási felületet nagy sebességű adatátvitelhez dolgozták ki, éppen a multimédiás alkalmazások segítésére. A jövőben egyre többször fogunk találkozni vele, már szükség van egy olyan külső portra a számítógépeken, ami igen gyors adatátvitelt tesz lehetővé. Ezzel a csatlakozófelülettel maximum 63 eszközt köthetünk össze egyszer-

de digitalizáló kártyákra specializálódott Miro cég is. Utóbbi már többféle változatban is készít ívet, van olyan is, amely már elérhető árú. Mindenképpen ívet kell használnunk, ha nem akarjuk, hogy digitális képeink vesztessenek minőségükből. Ha nem számítógéppel kötjük össze kameránkat, akkor „csupán” a másik eszközt (pl. asztali DV-lejátszó) van szükségünk, a csatlófelületet természetesen használhatjuk erre a célra is. A jövő inkább az, hogy a kamerát a számítógéphez csatlakoztatjuk és egy nemlineáris vágórendszer alakítunk ki ezáltal. Ehhez még a számítógépek teljesítményén kellene javítani egy kicsit, az otthoni gépeknek kell még néhány év, hogy erre a szintre érjenek. Eppen ezért nem tudjuk jelen pillanatban a számítógépből tárolt információkat, adatainkat DV-eszköze kimenteni.

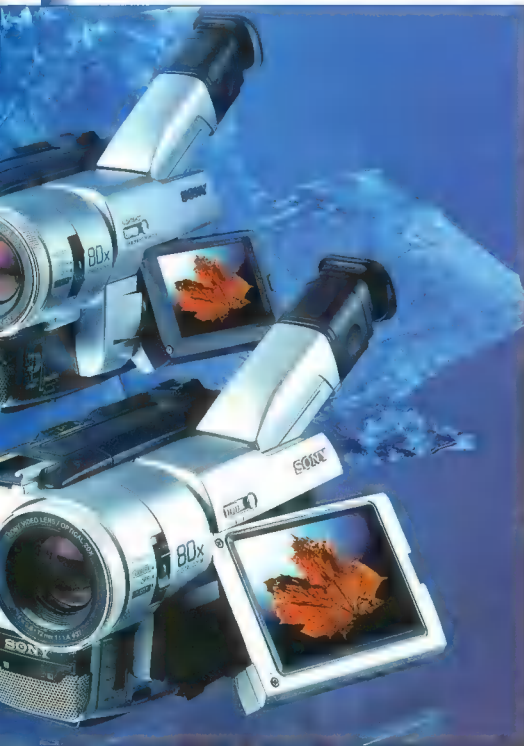
A digitális kamerákban nem egy, hanem három darab CCD-t használnak a képek rögzítésére. Ezt a módszert használják a professzionális eszközökben is, vagyis egy prizmával felbontják a beérkező fényt három összetevőre (vörös, zöld és kék). Mindegyik részt külön CCD érzékeli, és mindegyik CCD legalább 380 000 pixeles felbontású. Ennek az elvnek köszönhető a DV fantasztikus képmínősége, hiszen sokkal nagyobb érzékenységet használnak a képek rögzítéséhez. A színhiányok sokkal jobb, a zajok minimális szintre csökkennek ezáltal.

DV kamerával rögzíthetünk állóképeket is, ezáltal digitális fényképezőgépként használva kameránkat. Ebben az esetben ugyanúgy a kazettára rögzít a gép egy-egy képet a szalag bizonyos szakaszára. Ezeket a képeket meg tudjuk nézni a TV-n vagy áttölthetjük a PC-re. De ehhez már szükség van a kiegészítő videókátyára, amely a kamerát tudja kezelni. A Sony-nak van egy videoprinter is, amit kifejezetten arra célra fejlesztett ki, hogy a fényképezőgépekből vagy kamerából érkező képeket ki-nyomtatassuk.

Az állóképek rögzítésénél a Sony kamerák egy Adaptive Frame Interpolationnek nevezett eljárást használnak a kép létezőbb tételére. Ezzel az eljárással a megjelenítést (legyen az TV-n vagy nyomtatón) teszik jobbá, a megjelenő képeknek nincsenek szögletes szélei, nem lesznek recézettek a képek a görbe élek. A kamerákban vízszintes és függőleges érzékelőket használnak a képek stabilitásának megőrzésére. Ezt Super Steady Shotnak nevezik, ennek a segítségével a kameraba érkező képek még a CCD előtt stabil állapotba kerülnek. Az érzékelők egy processzor segítségével egy aktív prizmat mozgatnak. A prizma mögött egy lencserendszer helyezkedik el, és csak utána a CCD. Ezzel a struktúrával akár a nagyobb frekvenciájú folyamatok rezgését is majdnem teljesen ki lehet küszöbölni. Más videorendszerek csak a képmínőség romlásával képesek ugyanezt elérni...

A digitális videó rögzítéséhez a Sony egy újfajta kazettát fejlesztett ki. Ebben a kazettában két réteg van a szalagon, ezért a mágnességet jobban megőrzi. Van még egy majdnem gyémántkeménységű színréteg rajta, ami a különböző fizikai sérülések ellen védi meg a szalagot, rajta a képeinkkel. További újítás, hogy használhatunk memóriát bizonyos kazettákhoz, ez egy flash-memória IC, amin tartalomjegyzéket tárolhatunk, így könnyebben megtaláljuk képeinket vagy a különböző filmrészleteket a szalagon. Ez az IC a kazettába van beépítve, ennek ellenére nem minden kameratípus támogatja használatát.

Két különböző méretű DV kazetta is forgalomban van, a normál és a miniDV. Utóbbit, amelynek a fizikai méretei 66x48x12,2 mm, használhatjuk a kamerákban, a nagyobbabb inkább az asztali eszközökben. A miniDV kazettából 30 és 60 perces változatot vehetünk, amire LongPlay üzemmódban minimális képmínőség-romlás mellett 90 percre rögzíthetünk. De a kazetta mérete annyira barátságos, hogy az ember akár ötot is vihet magával a kamera mellett. A digitális videózásnak van egy másik oldala is, a professzionális terület. A DV az otthoni felhasználóknak készült, annak ellenére, hogy sok hasonlóságot mutat a Digital Betacam rendszerekkel – de egy többmillióos kamerát nagyon lehet összehasonlítani egy, akár egymillióba sem kerülő DV kamerával...



re egy láncba. A csatornán két jelfolyam haladhat egyidejűleg, egy más mellett minden további megkötés nélkül. Ráadásul kétirányú lehet az adatátvitel, különösebb nehézségek nélkül tudunk azzal az eszközzel rögzíteni, amivel eddig lejátszottunk, nincs szükség több kábelre. Ezen az egy kábelen a hangot és a képet egyszerre vihetjük át. Ezen a porton – csakúgy, mint egy soros porton – bármikor csatlakozhatunk a számítógéphez, nem kell az eszközt előre inicializálni. Sajnos ezt a portot egyelőre csak külön bővítőkártyán tehetjük a PC-be, ami kissé költséges megoldás. Ilyen kártyát gyárt a Sony és a vi-

A cikk igazi apropója az, hogy sikerült egy kamerát szerezni kipróbálásra, úgyhogy a technológia ismertetésén kívül szeretném megosztani veletek tapasztalataimat is. A Sony DCR-TCR9E jelű kamerája járt nálam néhány napig. Alapfelszereltsége a következő: távirányító, akkumulátor, töltő, illetve 220V-os adapter, hordszj, RCA kábel, SCART átalakító. Ha valakinek ez nem elég, rengeteg kiegészítőt vásárolhat még kamerájához: különböző teljesítményű akkumulátorokat, hordtáskákat, lencsékét, állványokat... Igazán nem lehet panasz ezen a téren a Sonyra. Megvehetjük az i.Link kábelt és a hozzá tartozó video digitalizáló kártyát is. A kamera olyan sok mindent tud, és annyi különböző funkcióval rendelkezik, hogy mindezt itt felsorolni lehetetlen. Ezt támasztja alá a 120 oldalas kezelési útmutató is, amelyben mindenre kiterjedő részletességgel megtalálhatjuk az összes információt. A felsorolás helyett inkább csak a különlegességeket emelném ki.

A képmínőségről ódákat lehet zengeni, ezt mindenkinél látnia kellene! A különbség természetesen nem a felvételek készítésekor látszik, hanem azok lejátszásakor. A TV képhez lehet leginkább hasonlítani, viszont korántsem biztos, hogy mindenkinek sikerült már nagyon éles és nagyon szép képet beállítania otthon a TV-jén. Ha mégis, akkor tudja, hogy milyen az (egyébeként csatarná a magyar televízió egyes mostanájá kifejeztem jó minőségű). Szóval van egy nagyon szép, nagyon éles képünk a TV-n. Nos, ennél körülbelül kétszer-háromszor szebb és jobb képet kell elképzelnünk ahhoz, hogy némi fogalmat alkothassunk a DV minőségéről... Ezért is írtam azt, hogy ezt nem nagyon lehet körülírni, akit érdekel, menjen el egy boltba, és nézze meg a saját szemével. Biztos vagyok benne, hogy nagyon szívesen megmutatják majd neki az eladók, nyilván ők is büszkék rá...

A kamera egyébként viszonylag egyszerűen használható, bár azért kell néhány nap, mire az ember nem fogja keresni a különböző funkciókat rajta. Jó sok gomb között kell eligazodnunk, ha biztosan akarjuk kezelni a gépet. Van egy menüs beállítási lehetőség is, ebben azokat a funkciókat változtathatjuk, amelyekre nincs túl gyakran szükség (pl. felvételi módja, kijelző fényereje, hangfelvétel minősége, óra beállítása, SteadyShot ki/bekapcsolása). A menüben egy, a telefonokéhoz hasonló gombbal „közeledhetünk”, le és fel lehet forgatni, és benyomásával kiválasztunk a nekünk tetsző menüpontot. Van egy 3,5 inch-es TFT LCD kijelzője a kamerának, amit használhatunk kereső helyett. Ez talán az egyik hátránya, hogy a kereső helyett használhatjuk, és nem azzal együtt. A kijelző elég nagy, forgathatjuk bármilyen irányba, így alulról, felülről és szemből is nézhetjük a képet. Ha áttekérjük a külső oldalra, vagyis szemből szeretnénk nézni, automatikusan megfordul a kép, így nem kell fejfel lefelé állóképet néznünk. Így könnyedén készíthetünk felvételeket a fejünk felett vagy a derekunk magasságában

is, nem kell attól tartanunk, hogy valamit rosszul veszünk fel, vagy éppen sehogy.

A kamerában van ún. fader is, ami a felvételek kezdeténél és végénél automatikusan elsötétíti a képet, így kezdve a szalagot. Sokkal jobban néz ki, mintha csak egyszerűen elkezdődne egy felvétel, aztán egy másik helyszínen egy másik. Különböző előre programozott üzemmódokat válasszhatunk ki, ezzel is szabályozva a képeket. Például van nappali világosság, szoba, portré, üzemmód. Ezekben az esetekben a kamera bizonyos jellemzőket automatikusan beállít és a fókuszálást is ehhez igazítja. Használhatunk manuális fókuszot is, ilyenkor kézzel kell megkeresnünk az éles kép pozícióját. Vannak előre beépített képeffektusok is, mint például negatív kép, a mozaik vagy a nyújtott kép. Ha valaki művészkedni akar, alkalmazhat ilyen is. Bizonyos esetekben előnyére válhat a felvételek, vagy éppen feldobhatjuk az unalmas tengerpartot egy kis torzitással, esetleg megnéz-



hetjük barátnőnként negatívban, garantáltan érdekes látvány...

Tizenötös-zörös optikai zoomot használhatunk, de ha valakinek ez kevés, akkor digitális úton elmelehet egészen a hatvan-szoros felbontásig. Ez már az igen messze levő dolgokat is képes közelebb hozni, de ebben az esetben már romlik a kép minősége is. Rendelkezésre áll egy Night-Shot nevű funkció, ami nekem nagyon tetszik, ugyanis ezzel teljes sötétségben is használhatjuk a kamerát! Természetesen ebben az esetben nem annyira szép a felvétel, de érdekes dolog egy sötét szobában a kamera kijelzőjére nézni, és minden részletet látni.

Azt is tudjuk szabályozni, hogy a felvételek készítésénél a Rec gombot mennyi ideig kelljen nyomva tartani. Háromféle választásunk van, folyamatosan nyomjuk, öt másodpercig nyomjuk, vagy csak megnyomjuk, és már megy is. Az utolsó kétől a felvétel befejezése is hasonló módon történik. A hangokat a beépített vagy külső mikrofon segítségével sztereóban rögzíthetjük.

A kamera külsőre is megszokott módon néz ki, a súlya éppen megfelelő, nagyon

jól el van találva. Nem túl könnyű, így biztosabb kézzel kell tartanunk, és kezünk remegése nem befolyásolja a képeket.

Kedvcsinálónak ennyi elég is, mindenkinek ajánlom a figyelmébe, főleg azoknak, akik kameravásárlás előtt állnak. Egyetlen igazán nagy hátránya van a DV kameráknak és egyéb eszközöknek, hogy egyelőre még elég drágák. Az általam kipróbált kamera 529 900 forintba kerül a boltokban, de ennél inkább csak drágábbakat találunk. Ez azért nem nagyon riasztson el senkit, amint kipróbálja és megnézi, elgondolkodik a dolgon. Szeretném megköszönni a SONY Shop (1085 Budapest, József krt. 60., Tel.: 313-9026) munkatársainak a segítséget és a kölcsönkapott kamerát.

CSOKI

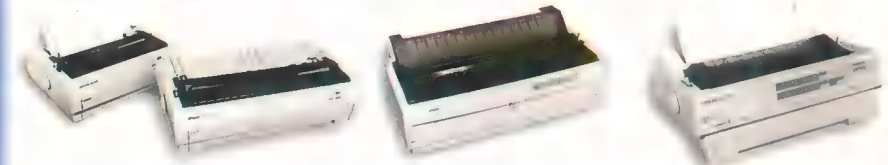


Minden, amit tudni akartál A NYOMTATÓKRÓL 4.

MÁTRIXNYOMTATÓK

A nyomtatók történelme és a technikai alapok után megismerkedhettünk a tintasugaras nyomtatókkal, most pedig a mátrixprinterre, más néven a tűs nyomtatók következnek. Igaz ugyan, hogy ma már leginkább csak vállalatoknál találkozhatunk velük, de nem elképzelhetetlen, hogy valakinek még otthon is régi időkből egy-két maradvány. Az biztos, hogy érdemes velük is megismerkedni, hiszen egyszer mindenki elmegy dolgozni valahová, és akkor nem árt, ha ismeri, tudja, hogyan működnek ezek a típusok.

A mátrixnyomtatók az első között voltak a számítógép perifériái között. Leginkább azért, mert a kezdeti időkben a számítógépet használni emberek idegenkedtek az egész számítástechnikától, és nem bíztak abban, hogy ezeken a masinákon hosszú távon lehet, illetve két adatokat tárolni. Ma már ott tartunk, hogy nincs olyan cég a világon, amelynek ne lenne számítógépe, és olyan is kevés akad, ahol minden egyes iratot, dokumentumot kinyomtatnak – biztos, ami biztos alapon. Az Egyesült Államok bizonyos minisztériumai lassan átérnek a teljes elektronikus munkára, nem használnak semmiféle papírosokat! Egyszer talán azt is megélik, hogy a mi kis országunkban is lehet e-mailben adóbevallást benyújtani... De a számítástechnika (h)őskorában ez nem így volt, kellett, hogy legyen egy olyan szerkezet, amivel a dokumentumok papírformáját tudták produkálni. Arról nem is beszélve, hogy a legelső gépek még nem igazán rendelkeztek megbízható, háttértárolónak nevezhető perifériával, egyszerűen nagy teljesítményű számológépeknek használták őket, lyukszalagokon tárolva a szükséges programokat, adatokat.



Összintén, az ilyen típusú nyomtatók megvásárlását nem igazán ajánlom olyannak, aki nem üzleti célra szeretné használni. Az áruk már nem olyan kedvező, hogy otthon, hobbi-szinten bármilyen nyomtatási munkára megfelelnének. Persze írógéppé helyett még mindig használhatók, hiszen egy gyengébb teljesítményű PC-vel együtt is valószínűleg olcsóbbak, mint egy elektromos írógép – ráadásul még játszani is lehet rajta... ☺

Ezekben a nyomtatókban úgynevezett tűk vannak a nyomtatófejben elhelyezve. A tűk száma változó, 9-től 48-ig terjed, típustól függően. Ezek a tűk a fejben függőlegesen vannak elhelyezve egy vagy több sorban. Egy 9 tűs nyomtatóban természetesen egy sorban, egy több tűvel rendelkezőben általában két vagy négy sorban lehetnek elhelyezve. Ha több függőleges sorban vannak, akkor azzal a nyomtatási minőséget és a sebességet is javítani lehet. Ettől függetlenül mégsem mindig érdemes a több tűt választani, hogy miért, az a későbbiekben kiderül.

A nyomtatás minőségét itt is elsősorban az egy-egy betűt alkotó pontok száma határozza meg, de még sok minden más is befolyásolhatja:

- milyen és hány példányos papírra dolgozunk,
- a fejben elhelyezett tűk száma,

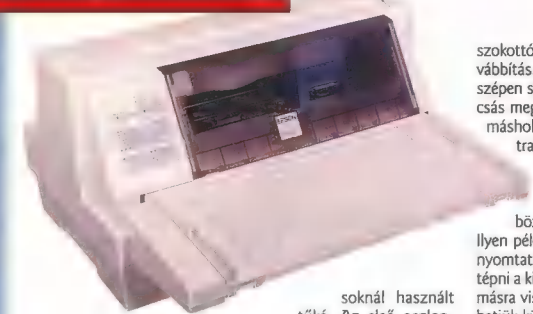
- a nyomtatási minőség beállításai,
- a festékszalag kopottsága,
- a nyomtatófej kialakítása, kopottsága,
- a tűk helyzete, minősége.

Mivel a tűs nyomtatók szöveg- és grafika-nyomtatásra egyaránt használhatók, alkalmazási lehetőségei igen széles körűek. A legjobban 24 tűs modellekkel az írógépeket megközelítő karakterminőség állítható elő, innen származik az NLQ (Near Letter Quality, közel levélminőségű) nyomtatás fogalma. Ezzel szemben, még ha bizonyos tűs típusok elméletben el is érik a 360 DPI-s felbontást, az általuk kinyomtatott grafikák minősége messze elmarad a lézervagy tintasugaras nyomtatókkal előállított ábrák minőségétől. A tűs nyomtatás során ugyanis az ütés hatására a papír deformálódik, és kissé megsérül, ami rontja a rajta megjelenő pontok rendezettségét. Ennek legkézenfekvőbb következménye az, hogy csupán közepes minőségű, árnyalatok nélküli fekete színt kapunk, amely ráadásul csúszott is. A csúszottság a tűk közötti távolságból vagy a papír továbbító léptetőmotor hibájából, pontatlanságából fakadhat. Sajnos, a papírtovábbításnál különböző fogaskerekek is szerepet kapnak, ezeket pedig általában műanyagból készítik (mivel nem igazán kell erőt átadniuk), amelyek bizonyos ki-nyomtatott oldalszám után elkopnak, ami szintén okozhat csúszottságot a nyomtatási képen.

A 9 tűs nyomtatók jelentik a használhatóság alsó határát, régebben voltak 7, illetve 8 tűs típusok is, de gyorsan el is tűntek, hiszen itt egy-egy betű már nagyon kevés pontból állt össze. Ezekben a nyomtatókban a tűk függőlegesen vannak elhelyezve, átmérőjük kb. 0,35 mm. A nyomtatófej vízszintesen mozog a papírral előtt, egy helyi mágneses teret keltő elektromos áramimpul-

zus kilövi a megfelelő tűket a festékszalag és a papír irányába. Az adott nyomtatási pozícióban a nyomtatófej csupán egyetlen pontosszalagot állít elő, a teljes karakter előállításához több nyomtatási menetre van szükség. Egy-egy karakter vízszintesen és függőlegesen is pontokra van felosztva, ezekből a pontokból áll össze a végsőleges nyomtatási kép. A régebbi típusokban a nyomtatófej csak egy irányban volt képes nyomtatni, ha többször kellett egy sor felett elhaladnia, akkor a fejet vissza kellett mozgatni a sor elejére. Ezt az újabb típusokban kiküszöbölték, a fej mindkét irányú mozgásánál képes nyomott hagyni a papíron, így tovább nő a nyomtatási sebesség.

A ma kapható mátrixnyomtatók minden típusa több nyomtatási üzemmódot is ismer. Általában draftnak nevezik a legegyszerűbb üzemmódot, ebben az esetben a fej egyszer halad el egy sor fölött, minden tű egy pontot egyszer üt le. Az NLQ üzemmódban egy pont felett már kétszer vagy többször is elhalad a fej. A tűk egy fél rasterpont eltolással még egyszer a papírra ütnek, így a betűk képpontjai nem egy, hanem két pontból állnak össze, ezáltal szebb a kinyomtatott szöveg írásképe. A 24 tűs modellek nyomtatófejében két oszlopba rendezve 2x12 tűt találunk, ezek átmérője valamivel kisebb (körülbelül 0,2 mm), mint a 9 tűs típusoké.



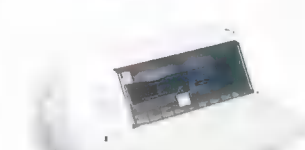
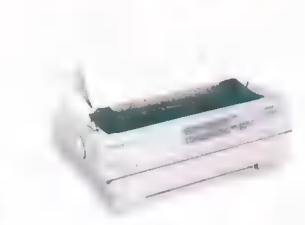
soknál használt tüké. Az első oszlop-

hoz képest kissé lefelé csúsztatva helyezik el a másodikát. Ennek az elrendezésnek köszönhetően a 24 tús nyomtatók azonos minőség mellett sokkal gyorsabban nyomtatnak, mint a 9 tűsek, hiszen egyetlen menetben kinyomatják azt, amihez az egyszerűbb típusoknak két menetre van szükségük. Ezek a nyomtatók már LQ (Letter Quality, levél minőség) üzemmódban is képesek nyomtatni. Ezek szintén kétszer mennek végig egy sor fölött, de mivel itt már egy képpontot eleve nem egy tű hoz létre, még szebb írásképet kapunk. Ezt a minőséget már levelezésben is el lehet fogadni.

Bár a tús nyomtatók zajsztintje jóval elviselhetőbb, mint a margarétakereseké, de még mindig nem elhanyagolható. Nyomatási sebességük viszont lényegesen nagyobb (100 és 300 karakter/másodperc közti érték, ha elkezdünk a papírtovábbítási és a fejjvisszafutási időtől), ami igen alkalmasra teszi a tús mátrixnyomtatókat listakészítési célokra. Mivel a tük komoly erővel ütnek a papírra, a mátrixnyomtatók – egyedül a printerek között – egyszerre több nyomtatási példány előállítására is képesek. Ilyen célra főként a 9 tús modellek alkalmasak, mivel a 24 tús nyomtatók finomabb kiképzésű, törekenyebb tűi csak rövidebb ideig tudnak ellenállni a több példányos papír okozta nagyobb igénybevételnek. Sőt, egyes mátrixnyomtatók még színes nyomtatásra is használhatók, csupán kellő szalagvezetéssel és az alapszíneket (cián, bíbor, sárga és fekete) hordozó megfelelő festékszalaggal kell ellátni őket. Színes nyomtatáskor azonban jócskán lelassulnak, mivel az alapszínek felvitelkor a fejnek többször is át kell haladnia ugyanazon nyomtatási terület felett. A színvisszaadás minősége sem jobb a közepesnél, a színárnyalatok különböző színű pontokból történő „kikeverése” ugyanis a felbontás rovására megy. Azonban ha csak egy szövegben akarunk színes kiemeléseket végezni, egészen jól használhatók.

Csak a mátrixnyomtatóknál használhatunk leprellőt, vagyis folyamatosan összefűzött, mindkét szélén kilyukasztott papírt a nyomtatáshoz. Természetesen a papírlapok a szélükön és oldalanként is perforáltak, így könnyen tudjuk lapokra szétválasztani őket. Ebből következik az is, hogy a papírtovábbítási eljárás is különbözik a más típusoknál meg-

szokottól. A papír két oldalán lévő lyukak segítségével történik a továbbítás, egy speciális fogaskerek-szerű tárcsával, amelynek fogai szépen sorban beilleszkednek a papír szélén lévő lyukakba. Ezt a tárcsás megoldást nevezzük traktornak, és a mátrixnyomtatókban kívül máshol nem is találkozhatunk vele. Elsősorban azért van szükség a traktoros megoldásra, mert egy három-, négy-, esetleg öt példányos papír jóval nehezebb egy egyszerű A/4-es lapnál, így ezt a súlyt a gumigörgős dörzshajtás nem tudná biztonságosan mozgatni. A leprellős papír kezeléséhez különböző speciális funkciók is társulnak a mátrixnyomtatóknak. Ilyen például az, hogy a nyomtatás végén automatikusan kiemeli a nyomtatónk a papírt olyan magasra, hogy kényelmesen le tudjuk tépni a kinyomatott oldalakat a többiről. Ezután egyetlen gombnyomással visszaáll a nyomtatási pozícióba. Ezeket a funkciókat vezérelhetjük külön gombokkal is. A modernebb daraboknál két traktort is építenek a nyomtatóba, a papírt be tudjuk fűzni előlről és hátulról is, és egy gombnyomással válthatunk a kettő között. Ez azért előnyös, mert előre befűzhetünk egy példányos papírt, hátulról pedig többpéldányosat, és egyetlen gombbal válthatunk a kettő között, nem kell a papírt kiűzni, majd a másikat be. A mátrix-



nyomtató képes A/3-as méretű papírt is kezelni, mind leprellőt, mind sima lapokat. Erre is az irodai alkalmazások miatt volt szükség, ezért általában a két oldalt elhelyezkedő traktorok közül az egyik elmozdítható, így be tudjuk állítani A/4-es és A/3-as papír kezelésére is. Természetesen használhatunk A/4-es lapokat is a nyomtatáshoz, ebben az esetben a szokásos dörzshajtással történik a laptovábbítás: egy nagy gumihenger mozgatja a lapot a nyomtatófej előtt. Ebben az esetben használhatunk borítékokat is. A papírkezelésben a mátrixnyomtatók előnye, hogy általában a papír nagyjából egyenes pályán ír le, így nehezebb anyagú papírlapokat is használhatunk, nem gyűrődnek össze.

A mátrixnyomtatók, mint azt már említettük, egy szalagról viszik a festéket a papírra. A festékszalag tulajdonképpen egy selyem-szerű, vékony, tintával átitatott szalag. Ez a szalag egy műanyag tartódobozban helyezkedik el, és típusától függően különböző hosszúságú – ez több méter szokott lenni. A tartóban egy vagy két tárcsára van feltekerve, és a fej mozgásával összhangban ez is tekercselődik valamilyen irányba, így biztosítja azt, hogy ne kopjon el túl gyorsan. A tartóban bizonyos szinten még meg is ül a szalag, hiszen szorosan össze van tekerve, így nedvesen tartja saját magát, ezáltal biztosítva azt is, hogy a különböző szakaszok ne tudjanak kiszáradni. Ha ki is száradna az éppen levegőn tartózkodó szakasz, akkor is használható marad, hiszen a tartóba visszakerülve ismét érintkezik tintával, így újra átmedvesedik.

Érdekességként érdemes megemlíteni, hogy létezik néhány szabványosnak egyáltalán nem mondható 18, sőt, 48 tús nyomtató is, ezek azonban áruk vagy megbízhatósági okok miatt nem terjedtek el a piacon. A paletta drágább felén találhatók, ugyancsak üto-technológiát alkalmazó sor-

szalagnyomtatók pedig már inkább a professzionális, vállalati számítógép-felhasználók igényeit szolgálják ki. Ezekben a nyomtatókban már nincs nyomtatófej, a tük nem függőlegesen helyezkednek el, hanem vízszintesen egy sorban. A sor a lap teljes szélessége

mellet végighúzódik. A tűk sora előtt fut el a papír, tulajdonképpen folyamatosan, ahol pontot kell rajzolni, ott a megfelelő tű, szintén mágneses impulzus hatására, a papírra üt. Az újabb nyomtatóknál a tűskéket már olyan sűrűn helyezik el, hogy akár vonalkódok nyomtatására is képesek. Az utóbbiak teljesítményét a percenként kinyomtatott sorok számában szokták megadni, ez akár az 1400-as értéket is elérheti. A csúcsot pedig azok a nyomtatók képezik, amelyek a papír mindkét oldalára képesek nyomtatni, ugyanezzel a sebességgel. Ezekben természetesen két sor tűsle helyezkedik el, de nem egymással szemben, hanem egymás alatt, hogy mindkettő esetében legyen megfelelő felület a tűk és a papír mögött. A soronytatók egyik legnagyobb hátránya, hogy igen zajosak, éppen ezért ma már úgy építik őket, hogy hálózatra csatlakoztathatók legyenek. Ebben az esetben a nyomtató ■ felhasználótól távolra kerülhet, akár egy másik szobába. Ha befejezte ■ nyomtatást, az ember elsétál a papírokért, így nem zavarja a nagy zaj.

Ahogy a következő számban sorra kerülő lézernyomtatóknál is látni fogjuk, a mátrixnyomtatókban vannak különböző beépített karakter típusok és betűméretek. Erre mindenki legyinthet, mondván, az én Windowsom aztán ismer vagy százat, na és akkor mi van? Csakhogy ■ mátrixnyomtatók alkalmazási területe leginkább a számlázás és egyéb iratkezelési munkák. Az ezekhez a munkákhoz készült alkalmazások nagy része még a mai napig is DOS alatt fut, nem Windows 95/98 alatt. Ebben az esetben ■ DOS-os program egyetlen dologra figyel: hogy elküldje az adatokat a nyomtatónak. Vagyis egy egyszerű szöveg file-t küld el nyomtatóra, nem foglalkozik azzal, hogy az esetleg nem úgy fog kinézni, ahogy azt mi szeretnénk. Éppen ezért tudunk különböző betűtípusokat beállítani a nyomtatónkon, ha esetleg az alap nekünk nem tetszene. A betűméretek megváltoztatásával bizonyos esetekben papírt is meg tudunk takarítani. Nem mindig, mert a programok általában úgy küldik el a nyomtatandó szöveget, hogy azt sorokra tördelik, így azok fix hosszúságúak lesznek.

Bár a lézer- és tintasugaras nyomtatók ára egyre gyorsabban csökken, mégsem fogják a mátrixnyomtatókat teljesen kiszorítani a piacról. Ennek oka a nyomtatási technika különbözősége: a lézer- és tintasugaras nyomtatók esetében a nyomtató közeg nem érintkezik közvetlenül a papírral, ellenben a mátrixnyomtatók tűi közvetlenül a papírra ütnek. Bizonyos alkalmazások az ilyen, érintkezéses (impact) technológiát igénylik. Előnyös képeségük, hogy az eredetiről közvetlen másolatot

kat készíthetünk velük, ami számos professzionális alkalmazásban (pl. hivatalos iratok, számlák nyomtatásakor) elengedhetetlen, az ügyviteli szabályok gyakran elő is írják. Piaci jelenlétük másik nyomós oka a nyomtatási költségek alacsony szintje. A festékszalagok igen olcsók, több száz oldal ki-nyomtatásához elegendők, ráadásul a nyomtatók javítás-igénye is kicsi, javítási költségeik alacsony szinten tarthatók.

A mátrixnyomtatóknál nincs túl sok meghibásodási lehetőség, használatuk közben nem kell úgy figyelni rájuk, mint tintasugaras társaikra. A tintasugarasok be is száradhatnak, ha egy áramszünet következtében a fej nem tud a parkolási pozícióba beállni, a mátrixnyomtatóknál a fej helyzete teljesen lényegtelen. A festékszalag elméletileg ki tud száradni, de egyrészt nem kerül olyan sokba, másrészt pedig a szalag a műanyag dobozban folyamatosan csévélődik egyik irányból a másikba. A leporollót továbbító traktor is elég strapabíró, leginkább mértékből és jellegéből következően. Még ha egy kicsit el is kopnának ■ fogai, akkor sem történik semmi különös, hiszen több milliméternek kellene ahhoz lekopnia, hogy már a papírt se tudja továbbítani.

A dörzshajtásnál ugyanazok a hibák fordulhatnak elő, mint a többi nyomtatónál. A henger megkopik, annyira, hogy már nem tudja a papírt biztonságosan továbbítani, esetleg a felülete kiényesedik, és csúszni kezd rajta a papírlap. Utóbbi esetben még szerencsénk van, hiszen érdesíteni viszonylag egyszerűen lehet a gumihengert (azért ezt is bizzuk szakemberre, ne próbálkozzunk otthon). Ha a gumihenger már nagyon elhasználódik, sajnos, cserélnünk kell, ez egy kicsivel költségesebb dolog.

A mátrixnyomtatók legérzékenyebb pontja a nyomtatófej. Mivel szinte teljesen mechanikus elven működik, elég nagy a meghibásodás veszélye. A tűk eltörhetnek, ha a megengedettnél keményebb papíron használjuk őket, ezért gondosan olvassuk el a nyomtatóhoz kapott kézikönyvet. Ha esetleg valamilyen módon túl sok tinta kerül a tűkre, és rajta is marad, a tinta megszárad, összeragasztva ezzel a nyomtatófejben lévő tűket. Ezt szerencsére egy alapos tisztítással még helyre tudjuk hozni, de vigyázzunk, hogy ilyen ne nagyon forduljon elő.

Mindent összevetve a mátrixnyomtatókat nem igazán ajánlanám senkinek otthoni magánhasználatra. Zajosak, az áruk már nem annyira kedvező, hogy megéri, az olcsóbbak ráadásul lassúak is. Ennek ellenére cégeknek még nagyon sokáig találkozhatunk velük. A következő számban a lézernyomtatókat vesszük nagyító alá, ■ különböző technológiai megoldásokkal együtt.

CSOKI

CD-tartalom

Lassan, de biztosan közeleg az őszi nagy játékgorgatag, ennek előszelét érezhetjük a nyár végi demo-felhozatalban. Szinte kizárólag nagy nevek kerültek a korongra, például az időközben teljes verzióban is megjelent System Shock 2, a Shadowman vagy a Midtown Madness. A közeli vagy távolabbi megjelenésű játékok előzetesei közül érdemes kiemelni az Eidos három programját, az X-COM hagyományaira épülő Abomination, a klasszikus Pirates! nyomdokain haladó Cutthroatot, és a régió

várdi fantasy akció/RPG-t, a Revenantot. Azonban még ezeket a címeket is a háttérbe szorítja a nagy várakozás övezte városi autós üldözési játék, a Driver demoja. Ebben a hónapban ismét került teljes verziójú játék a CD-re, az ókori Rómában játszódó klasszikus városépítési stratégia, a Caesar személyében. Akinek tetszett a tavalyi év egyik sikerprogramja, a Caesar 3, és már nagyon várja a következő ilyen stílusú játékot, a Pharaoh-t, érdekes kirándulást tehet a múltba, megnézheti, hogyan született a Caesar-sorozat, és nosztalgizálhat egy

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.6-os verziójának magyar változata található meg Windows 95/98 alá. Telepítéséhez futtasuk a CD-ről a CB32H405.EXE file-t, mely a Utility\Internet\Netscape könyvtárban található. Miután telepítettük a böngészőt, nyissuk meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. További segítséget a CD főkönyvtárban lévő olvassal.txt file-ban, valamint a keretrendszer Help gombját megnyomva kaphatunk.

B HUNTER

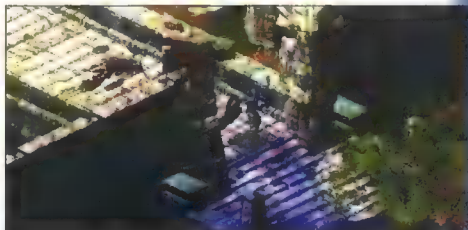
Midas Interactive/Akció

A távoli jövőben a bűnözés olyanira elterjedt, hogy a rendőrség egymaga már nem képes megbirkózni visszaszorításának feladatával. Ezért nagyon jól fizetett fejvadászokat alkalmaz, akik különleges lebegő járműveikkel vadásznak a rosszfiúkra. A demo segítségével mi is kipróbálhatjuk, milyen érzés a bűnözőket üldözni a felhőkarcolók körül repkedve.

REVENANT

Eidos Interactive/Kaland

A dark fantasy rajongók számára egy újabb szerepjáték, amely a klasszikus Diablo alapjaira építkezik. A végleges játékban 40 féle karakter közül választhatunk.



FREESPACE 2

Interplay/Szimulátor

Sokáig a Wing Commander-játékok számítottak az űrszimulátorok koronázatlan királyainak. Aztán tavaly jött a Conflict: Freespace, és maga mögé utasított mindenkit. A hamarosan megjelenő folytatás is úgy tűnik, hogy minden tekintetben csatlakozik elődjéhez. Gyönyörű grafikai megoldások és pergő akció jellemzik a Freespace 2-t, amely egy pillanatnyi kihagyást sem engedélyez a játékosnak.

SHADOWMAN

Acclaim/Akció

Egy különös, misztikus világba kalauzol el bennünket a Shadowman. A program főhősének, Mike Leroinak a voodoo mágia segítségével kell megküdenie az árnyékvilág torz teremtményeivel. A játék grafikája és animációja első osztályú, úgy tűnik, Lara Croft napjai végeppé leáldozóban vannak. Az irányítás hasonló a többi 3rd person játékhoz, azzal a különbséggel, hogy hősünk két karja külön-külön mozgatható!



FLEET COMMAND

Electronic Arts/Stratégia

A repülőgépek-szimulátorok koronázatlan királya, a Jane's új területre merészkedett. Azonban nem hazudtolta meg önmagát, ebben a programban is szupermodern harci berendezések szerepelnek. A Fleet Command segítségével valódi tengeri ütközetek lebonyolítására nyílik lehetőségünk – mindezt kiváló 3D grafikai támogatás mellett.

SYSTEM SHOCK 2

Minden idők egyik leghangulatosabb játékának végre megérkezett a folytatása, és nem véletlen, hogy a havi számunkban a megtestesztelt „A hónap játéka” címet is elnyerte. A külsőleg first person játéknak tűnő, de tartalmilag jóval összetettebb program demojában az első szintet próbálhatjuk ki egy előre generált karakterrel.

Irányítás

- W, Num [8]
- X, Num [2]
- A, Num [4]
- D, Num [6]
- S, Num [5]
- Z, Num [1]
- C, Num [3]
- Q, Num [7]
- R
- B, Num [9]
- M
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 - + = \
- Alt - L
- Alt - S

Futás előre

Séta hátrafelé

Fordulás balra

Fordulás jobbra

Guggolás

Oldalazás balra

Oldalazás jobbra

Kukucsálás balra

Fegyver újratöltése

Töltény váltás

Térkép

Fegyver kiválasztása

Játékállás töltése

Játékállás mentése



JÁTEKEK

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Min.hardver	HD helyfoglalás
Shadowman	akcio/shadow/setup.exe	Akcio	P166, 32 Mbyte RAM	100 MB
Seed	akcio/seed/seedemo.exe	Akcio	PII 300, 64 Mbyte RAM	45 MB
Abomination	strat/abo/abomination_demo.exe	Stratégia	P166, 32 Mbyte RAM	107 MB
Mortyr	akcio/mortyr/mortyrinternetdemo.exe	Akcio	PII 233, 32 Mbyte RAM	54 MB
System Shock 2	kaland/system2/ss2.exe	Kaland	P200, 64 Mbyte RAM	52 MB
Freespace 2	szimul/fs2demo10.exe	Szimulátor	P200, 32 Mbyte RAM	100 MB
Bhunter	akcio/bhunter/bhunter.zip	Akcio	P133, 32 Mbyte RAM	13 MB
Fleet Command	strat/fleet/fleetcommanddemo.exe	Stratégia	P200, 32 Mbyte RAM	65 MB
Midtown Madness	szimul/midtown/midmaddemo.exe	Szimulátor	P166, 32 Mbyte RAM	38 MB
Driver	szimul/driver/setup.exe	Szimulátor	P166, 32 Mbyte RAM	20 MB
Cutthroats	strat/cut/cutthroats_demo.exe	Stratégia	P200, 32 Mbyte RAM	88 MB
QP 500	szimul/gp500/setup.exe	Szimulátor	P200, 32 Mbyte RAM	26 MB
Revenant	kaland/revenant/revenantdemo.exe	Kaland	P233, 64 Mbyte RAM	55 MB

CUTTHROATS**Eidos Interactive/Stratégia**

A klasszikus Pirates! sikerét már sokan megirigyelték, de még senkinek sem sikerült túlszárnyalni azt. Itt az új trónkövetelő, a Cutthroats, amelyben minden megtalálható, amit egy ilyen stílusú játéktól elvárhat az ember. A grafika nagyon jól visszaadja a kor hangulatát, minden adott tehát ahhoz, hogy kalózhajókkal megdöntsük a Karib-tenger vidékeit!

SEED**Humansoft/Akcio**

Egy érdekes first person shooter/akció keverék hazánk egyik játék-készítő cégétől, a Humansofttól. A demóban két pálya próbálható ki. Mivel a program jóval több platformjáték-elemet (értsd: ug-rándozás) tartalmaz, mint a többi first person shooter, ezért főhősünknek árnyéka is van, hogy pontosan meghatározhatassuk helyzetét.

GP 500**Hasbro/Szimulátor**

A GP 500 a száguldás szerelmeseinek készült, ugyanis egy bivalyerős versenymotor nyergében próbálhatjuk az alattunk tomboló löőröket együmműködésre kényszeríteni. A program címéből kiderül, hogy az 500 cm³-es géposztályban kelhetünk versenyre a gép által irányított 23 másik motoros ellen, hogy már az első kanyarnál kiderüljön, ki a legjobb. A játék sokkal közelebb van a szimulátorokhoz, mint az arcade száguldós programokhoz.

MIDTOWN MADNESS**Microsoft/Szimulátor**

Vajon mi történne, ha autóval beszabadulnánk Chicago belvárosába és ott ámokfutást rendeznénk? Erre kaphatunk választ a Microsoft játékprogramjából. Nem nehéz azonban megjósolni, hogy a száguldásnak előbb-utóbb egy rendőrautó, vagy pedig egy villany-oszlop vet véget...

MORTYR**UbiSoft/Akcio**

Az utóbbi idők egyik legtöbb vihart kavart játéka körül, úgy tűnik, végleg elcsendesedett minden: a UbiSoft hosszas mérlegelés után mégis úgy döntött, hogy kiadja a Mortyrt. A múltban és a jövőben egyaránt játszódó first person shooter története a II. világháborúban kezdődik, a játékos feladata pedig megsemmisíteni a németek által kifejlesztett idógépet. A Wolfenstein alapjaira építkező lövöldözős program jó szórakozást jelenthet a stílus rajongói számára.

ABOMINATION**Eidos/Stratégia**

Egy különös vírus támadja meg a Föld lakosait és kiirtja az emberiség 90 százalékát. A túlélők egy kicsiny, de annál elszántabb csapata elhatározza, hogy felkutatja a vírus rejtekhelyét, és visszaalakítja a bolygónkat olyanná, amilyen eredetileg volt. Az X-COM játékok hagyományait hűen követő, RPG elemeket is tartalmazó Abomination igazi körökre osztott játékmenetet és óriási mennyiségű szörnyirtást kínál.

Írányítás

D

Space

Kurzorbillentyűk

Alt

Tab

Ctrl

Shift

S

A

R

F

L

I

H

X

G

A parancs az egész csapatra vonatkozik

Szűn

A térkép scrollozása

A célpont támadása

Információ ki/be

Menü előhívása

Karakter testhelyzetének megváltoztatása (guggolás, fekvés, állás)

M1 beállítása (Agresszív, óvatos, semmilyen)

Érzékenységi távolsága (rövid, közepes, hosszú)

Automatikus lövés beállítása

(mindig, csak ha megtámadták, soha)

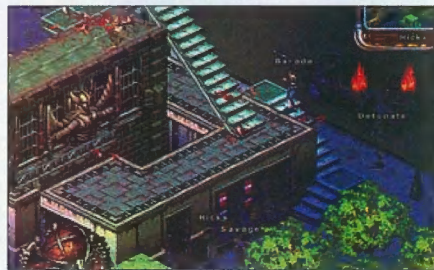
Automatikus töltés ki/be

Tárgylista

Állj!

Fegyver újratöltése

Gránát kiválasztása

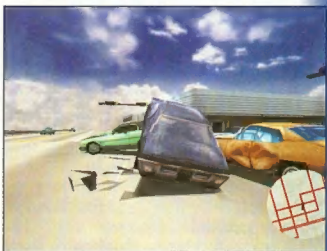
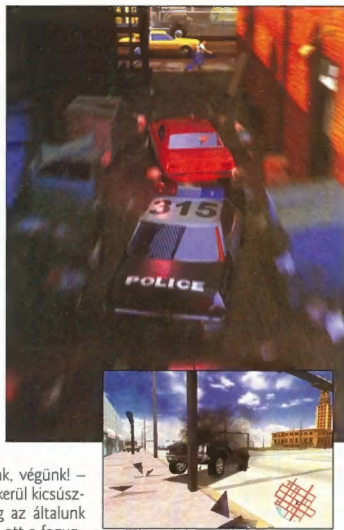


CAESAR
Impressions/Sierra
Stratégia

1993-at írtunk, amikor a Sim City-láz felfutását látván az Impressions csapatának az a kőszia ötlete támadt, hogy helyezzék az egész városépítős-fejlesztgetős-menedzselős koncepciót ókori milióbe, a történelem talán legizgalmasabb fejezetét, az Örök Város, Róma virágzását véve környezetül, és egy kis harci stratégiával, háborúval, hódítással fűszerezve a Sim City sablonjait. A dolog remekül bevált, ezt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy azóta két folytatás is készült a játékhoz. Most az első rész teljes verzióját próbálhatjátok ki. Ha valami nem lenne egyértelmű a játékmenettel vagy az irányítással, a teljes gyári kézikönyv ott van a CD-n, PDF formátumban (Adobe Acrobat Readerrel olvasható, ami szintén fenn van a CD-n). A program DOS alá íródott, így olyan feladatokkal is meg kell birkóznunk, amire a Windows-korszakban „született” játékosok már nem is emlékezhetnek: hangkártya-, videokártyabeállítások. Az installáláshoz az install.pdf file nyújt segítséget. Feladatunk a játékban nem könnyű: egy teljes ókori város kell felépítenünk, megvédeni a barbárok fosztogatásaitól, rendet tartani, és magas életszínvonalat biztosítani a lakóknak. A program – annak ellenére, hogy hat éves – meglepően bonyolult szimulációt nyújt, így hosszú időre a monitor elé szögezi azokat, akik nem idegenkednek a mai szemmel nézve igen szegényes grafikától, és megtalálják az igazi szórakoztató játékot a puritán külső mögött.

DRIVER
Reflections/GT Interactive
Autószimulátor

A Carmageddon óta a legnagyobb dobásra készül a Reflections csapata az autószimulátorok területén: egy olyan játékot írnak, amelyben sokunk régi álma, az akciófilmek jeleneteit idéző nagyvárosi autós üldözésekben való részvétel valósul meg. A játékban egy, a malfiába soforként beépült redőri szerepét játszunk, aki négy amerikai nagyváros utcáin menekül a rivális bandák, az FBI és a „mezei” rendőrök üldözési autói elől. Az utak természetesen tele vannak a KRESZ szabályait betartó vezetőkkel – ez nyújtja az igazi kihívást, a városi forgalomban való bújócskázás az üldözőkkel. Szembefordulhatunk a forgalommal, áthajthatunk a piroson, túlléphetjük a sebességhatárt, figyelmen kívül hagyhatjuk a „behajtani tilos” táblát – itt az életünk a tét, ha elkapnak, végünk! – minden eszköz megengedett, amíg sikerül kicsúsznunk az üldözők karmaiból, és amíg az általunk okozott karambolokban nem hagyjuk ott a fogunkat. A játékban többnyire az ötvenes évek legendás Ford Mustangját vezetjük, de előfordulnak olyan pályák is, amelyeken más járgányokat kapunk. Feladataink is elég változatosak: van, hogy egyszerűen el kell tűnnünk üldözőink szeme elől, van, hogy időre kell odaérnünk valahová (ilyenkor a Drágán add az életed harmadik részét idéző jelenetekhez lehet szerencsénk), de olyan is előfordul, hogy vállatási feladatot végzünk el a malfiának – addig kell valud száguldoznunk a városban, amíg utasunknak végképp felfordul a gyomra, és hajlandó végre beszélni... Fontos, hogy itt valóban a szimuláción, az autón és a városi közlekedés modellezésén van a hangsúly, és bár sűrűn okozhatunk baleseteket, ez nem Carmageddon, ahol a pusztítás és a gyalogosok ittsa a cél! Aki kíváncsi, hogyan tudna a legnagyobb csúcsforgalomban, közlekedési dugók közepette a közlekedési szabályokra fittyet hányva száguldozni egy forgalmas nagyvárosban, tegyen egy próbát a Driver demójával – egy életre megváltozik a véleménye az akciófilmek autós üldözési jeleneteiről!



A shareware megjelölésű programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejártá után a további jogszűrő használathoz regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza! ♦ A CD-n található programok tartalmáért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal! ♦ A CD tartalmát aktuális víruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamelyik programban, úgy az okozott károkért a kiadó felelősséget nem vállal. ♦ Egyes demók fejlesztés alatt álló játékokból készültek, így azok nem feltétlenül tükrözik a program majdani végleges formáját.

ALKOTÓ KEZEKNEK

A Forte Inkjet papírok segítségével ma már otthoni körülmények között is lehetséges

a **fotó minőségű** színes nyomtatás.

Papírjaink különleges bevonata lehetővé teszi a színes tintasugaras nyomtatók festékanyagainak szétterülés nélküli felszívódását.

Ez éles kontúrokat, nagy szintisztaságot és folyamatos tónusvisszaadást tesz lehetővé.

A Forte Rt. Inkjet papírjait a **kedvező ár**, kiemelkedő fehérség, kiváló pont felbontás és nagy képélesség jellemzi.



Papírjaink széles választékban kaphatók: A4 és A3 méretekben matt felülettel 4féle vastagságban (90, 120, 170, 230 g/m²) fényes felülettel 2féle vastagságban (140, 170 g/m²)

fotó minőséghez fényes és félmatt változatban (150 g/m²)

Többféle kiszerezés közül lehet választani: 10 - 20 - 50 - 100 - 200 lap/doboz, valamint tekercses formában is.

Üzleteink:

Vác, Vám u. 3.
Tel: 27-314-133
Bp., Mérleg u. 12.
Tel: 3172-034
Bp., József krt. 38.
Tel: 3133-381
Bp., Pólus Center
Tel: 4194-106
email:
forte@dunaweb.hu



www.forte-photo.com

GameStar

GAMESTAR – CYBERSTAR



132 színes oldal

2 CD melléklet

MEGJELENIK SZEPTEMBER 30-án

ára: 992 Ft

JÁTÉKOK • HARDVER • INTERNET